15F BANZZAÏ - N°16 Numéro spécial

Novembre 93

SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY

AVEC SES 2 CADEAUX 15F

N°16

BANZAÏ

Le magazine des consoles Nintendo avec ses tatouages

l'un des deux tatouages DRAGON BALL Z + le giga poster



ALIEN 3

Le frisson sur Super Nintendo !

SUPER MARIO ALL STARS





Le meilleur de Nintendo !



SIM CITY

Serez-vous l'élu ?





STREET FIGHTER II TURBO





Capcom frappe très fort !

EXCLUSIF !

En avant-première, les nouvelles techniques ultimes de Ryu sur Street Fighter 2 Turbo !



YOSHI'S COOKIE

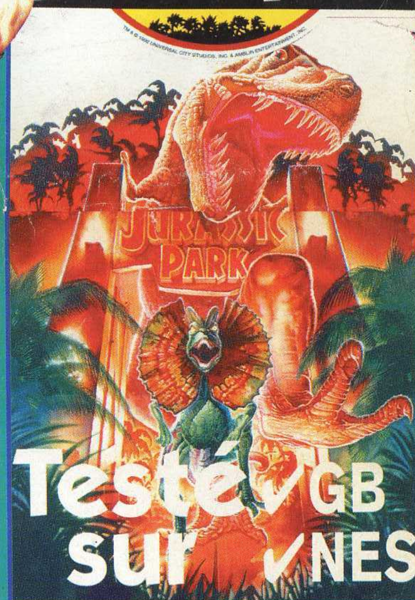
Le meilleur jeu sur Nes ?

N°16

Novembre 93



JURASSIC PARK



Testé sur ✓GB ✓NES





Ludi Games en fête !



Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 $
Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/Martinique/Réunion : 22,50 FF

A JURASSIC PARK™

MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES





· 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY™

SOMMAIRE



Ça y est, les cartables sont bien rodés depuis un mois de service... Alors on reprend un rythme de croisière sans pour autant s'endormir. Et les éditeurs ne chôment pas non plus. Résultat : des tests énôôôôrmes pour la sortie de cartouches colossales... Street Fighter 2 turbo (tout est dans le turbo), Jurassic Park (tout est dans le dino) et la sortie de Super Mario All Stars (tout est dans le tuyau), une compilation pour tous ceux qui avaient raté les 4 megahits du plombier diabolique ! Avec Ludi Games qui reprend la distribution de Sunsoft, ça bouge, ça remue...
La baston est toujours de mise sur console avec Fighting Spirit, mais les musclés du neurone ne sont pas oubliés avec Yoshi's Cookie et le fabuleux Sim City qui se décide enfin à sortir des micros. Pour les plus espiègles, Denis la Malice. Pour les décorateurs en herbe, le maxi poster de Jurassic Park, le film/jeu/événement de l'année (de la décennie ?) pour la chambre et les tatouages Dragon Ball Z pour les bras. Et pour tous, 56 pages d'infos et le 3615 Konsol pour des bidouilles par centaines...
Quand je vous dis que tout le monde s'agite !

BANZZAI



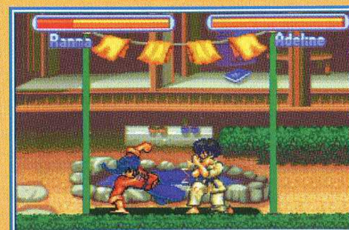
Les prix des cartouches : c'est simple ! Deux petits bonhommes qui tirent à la corde et deux prix en dessous. Ça veux dire quoi ? Que le prix est entre les deux et approximativement plus près du prix de gauche que de celui de droite. Un exemple et on n'en parle plus : 450-550 pour les bornes et le prix est d'environ 480 F. Voilà, c'est fait...



✓ RANMA 1/2 II

Ranma c'est de la baston à la sauce "Street". Graphiquement assez marrant, c'est une sorte de parodie (c'est le moins qu'on puisse dire !). Les actions de combat, hilarantes, sentent bon le "cartoon". Les combattants sortent de leurs poches des maillets ou des pancartes et personne ne s'étonne... Vous avez le choix entre 10 personnages plus ou moins réalistes, de Ranma au gros koala. Bien sûr, les coups secrets sont au rendez-vous. Bref, on y trouve tous les ingrédients des bons jeux de baston avec en plus une pointe d'humour bien venue. Sortie annoncée pour début novembre.







✓ MISTER NUTZ

Si vous aimez les jeux de plates-formes hauts en couleurs, le petit écureuil de Mister Nutz vous comblera d'aise et vous fera sortir les mirettes des orbites. Sans être novateur sur le plan technique, les graphistes ont néanmoins monté très haut la barre et sont parvenus à un résultat qui fleurte avec la perfection. Pour sûr, les dégradés et les décors sont travaillés. De plus les tableaux sont en nombre conséquent avec pleins de boss tout partout !
En novembre sur la 16 bits de Nintendo et donc en test dans le prochain numéro.







✓ RUN SABER

Voici un soft qui va faire plaisir aux passionnés des jeux d'arcade/action. En effet, Run Saber reprend le même système de jeu que Strider, le personnage peut s'accrocher à l'aide de ses mains aux murs et sur les diverses plates-formes qui jalonnent les nombreux stages. A chaque niveau, un certain nombre d'ennemis vous attend : aliens, abeilles, aigles, mutants avec bien sûr le classique boss de fin de niveau. Sachez par exemple qu'il y a un effet de rotation en mode 7 assez impressionnant pour le premier boss. Je ne vous en dis pas plus si ce n'est que vous disposez d'un sabre dont la puissance peut s'accroître en récupérant des bonus, et d' un coup particulier en nombre limité. Les décors sont variés (graphiquement c'est sympa !). On avance tantôt à l'horizontal, tantôt à la verticale. La musique sans être originale convient tout à fait au style du jeu. Vous en saurez plus le mois prochain.





BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31
RÉDACTION : *Rédacteur en Chef* : Frank Ladoire – *Rédacteurs* : Damien Lebigre, David Taborda, Lionel Vilner, Michaël Valensi, Louis Houng – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : *Maquette, création artistique* : Séverine Dreux-Besnard – *Infographie vidéo* : Godefroy Luong – *Scanner / Flashage* : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg – *Dessinateur* : Rémy Gross – **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION** : Thierry Pierre – **PUBLICITÉ** : *Directeur* de Publicité : Antoine Harmel – *Directeur Commercial & Marketing* : Lionel Pillet – *Assistante Direction Commerciale* : Stéphanie Rumpler – *Assistante de Publicité* : Katia Rouxel – **FABRICATION** : *Chef de Fabrication* : Jacques Gouffé – *Secrétaire de Fabrication* : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** : *Responsable* : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – *Correspondance Abonnement* : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – *Tarif abonnement France* : 6 numéros / 115 francs – **PROMOTION** : *Responsable* : Véronique Gardy – **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITE** : *Chef Comptable* : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Janick Brohan – **DIRECTION EDITORIALE** : *Directeur de la publication et des rédactions* : Godefroy Giudicelli – *Directeur Délégué* : Patrick André – *Directeur Adjoint des Rédactions* : Stéphane Lavoisard – **IMPRESSION** : *Imprimerie de Massy – Jean Didier* – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt légal 3ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0658

NEWS

THE LAWN MOWER MAN





Adapté du film "Le Cobaye", ce soft vous met dans la peau du Dr. Angelo à la poursuite de son cobaye Jobe, un simple d'esprit, qui à l'aide de la réalité virtuelle est devenu un être surhumain (les jeux vidéos rendraient-ils intelligent ?). Cinq styles de jeu caractérisent ce soft avec en particulier des scènes cinématiques et d'autres en 3D s'il vous plaît ! Des graphismes en mode 7 et des "digits" vocales sont inclus dans ce jeu qui vous emmènera à travers 12 mondes virtuels pleins de mystères. Plus d'informations le mois prochain !

THE CHAOS ENGINE

Les Bitmap Brothers, est un groupe très apprécié des possesseurs de micro (Amiga par exemple) pour leurs excellents jeux. L'histoire est simple : le "Chaos Engine" est une machine créée par le Baron Fortescue. Initialement inoffensive, cette dernière a transformé les humains et les animaux en de véritables monstres. Vous allez pouvoir prendre la place d'un des six soldats (armés jusqu'aux dents) avec pour chacun d'eux une spécialité. Ce jeu de tir, vue de dessus, pourra se jouer à deux comme pour Gauntlet (Les nostalgiques s'en souviendront). Il semblerait que ce soit une très bonne conversion... Alors patientez jusqu'en février 94.



MISSION IMPOSSIBLE 2025

Inspiré d'un vieux jeu micro, Mission Impossible 2025 vous proposera courant janvier 94 une aventure toujours aussi impossible. Vous avez le choix entre trois personnages : Tasha la gymnaste, Felix Fly le ranger, et Ram 2 le robot. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de pénétrer dans le complexe d'Elvin afin d'en explorer tous les recoins et de détruire les robots qui menacent le monde entier... L'action de jeu se déroule de profile, en deux dimensions. Ce soft, à priori très complet inclut même des scènes de shoot'hem up... Nous attendons la version finale pour vous en reparler.





Express

ANNEE RECORD !

Electronic Arts annonce un bénéfice record pour le premier trimestre de l'année 94 (je sais, vous allez me dire : "nous sommes en 93 !". Mais que voulez-vous, la comptabilité, c'est bizarre). La hausse est de 53% par rapport à l'année précédente pour la même période. Voilà, tout ça pour vous dire que cette boite se porte plutôt pas mal !

NEWS

Express

SUPER STREET FIGHTER II

Au moment où vous lirez ces lignes, Super Street Fighter II sera sûrement déjà dans votre salle d'arcade favorite (sinon, faites un tour place Blanche. Vous risquez de tomber sur le vieux maître David, prêt à vous défier !). Quelles nouveautés apporte-t-il ? Pas moins de quatre nouveaux personnages avec bien sûr, pour chacun d'eux, de nouveaux décors. Ainsi Dee Jay, le roi du beat reggae vous attend sur son terrain, la Jamaïque. Thunder Hawk, lui est d'origine mexicaine. C'est un véritable monstre de plus de 160 kgs qui adore écraser ses adversaires. Fei Long connaît par cœur les vieux films de Bruce Lee. Je ne vous cache pas qu'il est depuis longtemps passé maître dans les arts martiaux. Cammy, la petite dernière, est originaire de Grande-Bretagne. Attention, elle est à prendre avec des pincettes car elle fait partie des bérets rouges. Son but dans la vie : faire de l'ombre à Chun-Li. Contrairement à ce que vous pourrez



lire dans d'autres mensuels, ce jeu est "excellentissime". Capcom y a apporté tout un tas d'innovations (que seuls les aveugles remplis de préjugés n'auront pas vus), telles que de nouveaux coups, des musiques améliorées ou des digits sonores remodelées. Même les anciens décors ont été peaufinés. Bravo et merci pour ce bijou qui démontre une fois pour toutes que Capcom est le roi incontesté de l'arcade !



ELECTRONIC ARTS ... AVEC DES "SI"

Les News concernant la société Electronic Arts sont à prendre au conditionnel. Pour une sombre histoire de gros sous, les relations entre Nintendo et E.A. se sont quelque peu dégradées. Quoi qu'il en soit, Electronic Arts a décidé de geler jusqu'à la fin de l'année ses sorties sur Super Nintendo.

TURN & BURN

Réalisé par les mêmes concepteurs que Super Battle Tank, ce simulateur de combat aérien vous permettra de piloter un F-14 Tomcat évoluant dans des décors en mode 7 et doté d'un arsenal conséquent : canon 50 mm, AIM-9 Sidewinder, etc. Comme dans un vrai appareil, des informations sur votre altitude ou sur les avions ennemis (ici des Mig) vous seront communiquées pendant vos missions. De plus, un radar permet au joueur de se repérer dans les aires de combats. Avec ses 16 mégas, Turn & Burn serait disponible à partir du mois de janvier prochain.



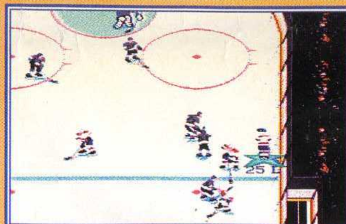


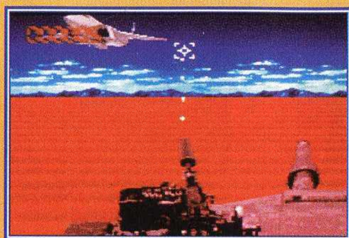
MADDEN NFL'94

Electronic Arts nous prépare une nouvelle simulation de foot américain disponible normalement pour janvier 94. 40 équipes au choix avec des rotations de 360 degrés à la pelle et l'utilisation du célèbre mode 7. A noter, la possibilité de jouer à 5 en simultanée si vous vous procurez le quadrupleur de paddle (4+1). Avec en prime de nouvelles équipes et quelques 72 nouvelles tactiques d'attaque et de défense.
Madden NFL'94 s'annonce d'ores et déjà comme un soft incontournable !

NHL HOCKEY 94

Electronic Arts qui a fait le bonheur des amateurs de hockey sur Megadrive sortira (peut-être) en début d'année 94, une version spéciale de NHL Hockey 94 pour la Super Nintendo. Cette version sera vraisemblablement dotée d'une douzaine d'innovations intéressantes, telles que de nouvelles scènes cinématiques, la possibilité de jouer manuellement le goal, ou mieux encore, de jouer à "une touche de palet", ce qui devrait accélérer encore plus le jeu et permettre d'effectuer des reprises de volée. Comme sur Megadrive, le quadrupleur de paddle d'E.A. rend possible les parties à 5 joueurs en simultanée.
E.A. qui fait décidément bien les choses, a peaufiné la bande sonore en y incluant pas moins de 70 digits. Un bien beau jeu en perspective !





SUPER BATTLE TANK 2

Après le premier (jamais sorti en Europe), voici le deuxième du nom : Super Battle Tank 2. Ce jeu de 16 mégas vous propose de tenir les commandes d'un tank, le M1A2, à travers des terrains minés où vous rencontrerez tanks, hélicoptères, jeeps... Equipé d'une caméra infrarouge, votre tank pourra même effectuer des missions de nuit. Servi par de bons graphismes et de nombreuses séquences animées telles que le lancement de missiles Scud ou Patriot, sa sortie serait prévue courant janvier 94.

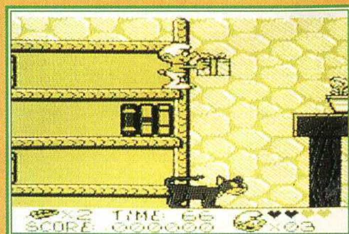
TOURNOI MONDIAL SUR J. CONNORS

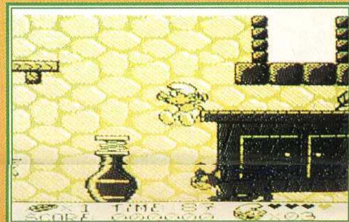
Organisée par les sociétés Ludi Games et Ubisoft, la finale française du tournoi sur J. Connors Tennis s'est déroulée le 1er septembre dernier. Johnny Dufour est sorti victorieux des 7 autres finalistes français.
C'est sur lui que reposera la lourde responsabilité de défendre les chances françaises à Los Angeles le 29 septembre prochain. La partie n'est pas gagnée d'avance car il sera confronté au champion américain ainsi qu'aux 3 autres qualifiés européens. Qu'il sorte gagnant ou perdant, il aura de toutes façons, l'immense honneur de serrer la main de champions de la petite balle jaune (à la retraite), comme Vilas, Nastase et bien sûr J. Connors.
Allez Johnny, venge nous de l'élimination de la coupe Davis !



LES SCHTROUMPFS

Gargamel a encore fait des siennes. Il a kidnappé un paquet de Schtroumpfs mais heureusement, le schtroumpf costaud s'est porté volontaire pour partir à leur recherche.
Dans ce jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel, Infogrames a su rester fidèle à l'univers des schtroumpfs. Vous ferez des rencontres plus ou moins amicales avec les schtroumpfs noirs, le cracoucass, Azraël et même Gargamel ! Pour vous aider, vous trouverez sur votre chemin des cadeaux explosifs laissés par le fidèle shtroumpf farceur. Passwords et stages bonus seront au rendez-vous... nous aussi !

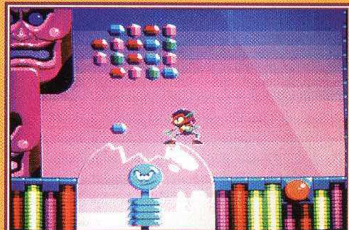




ZOOL

Mêlant astucieusement action et aventure, Zool, le jeu de plates-formes, débarque sur Super Nintendo. Zool est une bestiole pas banale : c'est en fait une fourmi ninja qui a pour but de sortir de la N-ième dimension. Les décors se veulent complètement loufoques et y parviennent parfaitement. Pour se débarrasser des ennemis, rien de plus simple, il suffit de leur sauter sur le tête. Cette version 16 Bits s'annonce donc potentiellement comme un futur hit.







NEWS Express

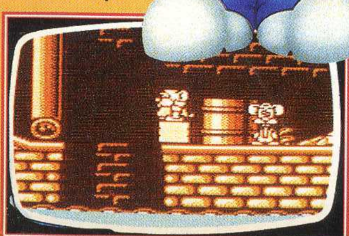
FIDGETTS

Ah le rêve américain ! La famille Fidgetts a décidé de se rendre aux States pour commencer une nouvelle vie. Pleine de gaîté, la petite famille de souris se fait prendre en stop, direction le port d'embarquement. Manque de chance, les deux rejetons Itch et Scratch tombent du camion. C'est là que vous intervenez en jouant en alternance le rôle des deux fistons. Ils sont tous deux différents, l'un est petit et gros tandis que l'autre est grand et mince. Il vous faudra donc user de leurs capacités physiques ou intellectuelles pour résoudre des énigmes et progresser à travers 7 zones si vous voulez les amener à bon port (c'est le cas de le dire !). Plus de détails prochainement !

Une souris bien délirante pour égayer la Game Boy !

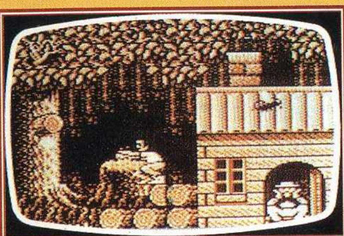






DR FRANKEN 2

Le défunt Dr. Von Frankenbone a laissé le pauvre Franky seul avec beaucoup de problèmes à résoudre. Le château où il a passé de merveilleuses années avec sa copine Bitsy s'écroule. En plus, la note d'électricité est plutôt salée et des constructeurs se préparent à travailler le terrain. Son dernier espoir est de trouver le trésor caché du Docteur. Il doit par conséquent chercher des indices et sortir du château dans lequel il a été enfermé par les villageois. Sa quête le conduira des profondeurs des océans aux pyramides d'Egypte. Franky est de retour avec de nouveaux niveaux sur Gameboy







TROY AIKMAN SIGNATURE EDITION

Après Joe Montana et John Madden, Troy Aikman sera la troisième personnalité du Super Bowl à signer de son nom la sortie d'un jeu de foot américain.
Au programme, trois modes de jeu : coach vs coach, player vs coach, player vs player.
Tradewest s'est occupé de sa réalisation et s'il fait un tabac comme ses prédécesseurs, on aura toutes les chances de le voir sortir en France courant 94 (sortie prévue fin 93 aux States).

NEWS Express

LEMMINGS 2

Wouah, la rédaction de Banzzaï ne tient plus en place ! Je m'explique : Lemmings 2, le retour est prévu sur Super Nintendo pour la fin de l'année au Japon. Il va nous falloir de nouveau "manager" les troupeaux de petits farfadets pour leur éviter des morts violentes. La grande nouveauté : suivant les tableaux, de nouvelles fonctions font leur apparition, telles que la possibilité de voler, d'utiliser des lance-flammes ou même de nager... Nous espérons tous qu'il sortira très vite en Europe !





ACTIVISION, UN SON METALLIQUE

Activision nous prépare un beat'em up très musclé. Pour l'instant il s'appelle encore "Sword Maniac", mais son nom risque de changer pour devenir nettement plus hard, "Screaming Metal". Pourquoi changerait-il ? Tout simplement parce qu' Activision est sur le point de signer avec un groupe américain de hard-rock et qu'il devrait leur pondre une bande sonore à nous décoller les tympans.

Malheureusement, l'identité du groupe ne nous a pas été révélée !



WORDTRIS

Voici un nouveau "quelquechose'Tris" pour votre Super Nintendo (on ne change pas une recette qui marche).

Mais cette fois-ci, il ne s'agit plus de blocks, mais de lettres (voyelles ou consonnes) qu'il faut placer soit à l'horizontale, soit à la verticale, de telle sorte à ce qu'elles forment des mots. Pour finir un niveau, il suffit de collecter un nombre suffisant de mots. Le problème, c'est que ces lettres tombent de plus en plus rapidement. Vous aurez donc intérêt à penser vite et bien. Attention, le jeu est en anglais. A réserver à ceux maîtrisant bien la langue, mais pas avant 94 !



MR TUFF

S.T.O.R.M. annonce la sortie de Mr Tuff pour le deuxième semestre 94. Le scénario est simple, Tuff est en fait un robot nettoyeur de planètes infestées de vilains robots. L'éditeur annonce un jeu de plates-formes très original avec tout plein d'animations du sprite principal. On attend avec impatience une pré-version.



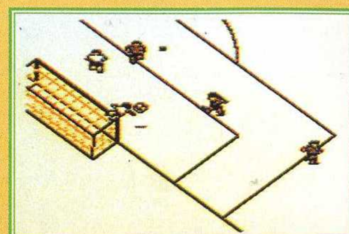


GOAL

Jaleco a dans l'idée de nous soulager de nos économies. Comment vont-ils s'y prendre ?

Facile, en proposant à la foule en délire une simulation de football sur Game Boy qui tient franchement bien la route, tout simplement ! Tout a été prévu pour satisfaire les plus pointilleux, des passwords aux tactiques en passant par l'entraînement et aux penalties ou encore la possibilité de jouer à deux (à condition tout de même d'avoir deux G.B.). Et pour parachever le tout, l'action se déroule en 3D isométrique...

De quoi se plaint-on ? Ben, de rien justement !



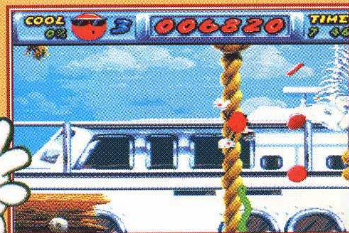
COOL SPOT

Sorti en premier lieu sur Megadrive, Cool Spot débarque joyeusement sur Super Nintendo (en décembre) et sur Gameboy (premier semestre 94). La pastille que vous allez incarner porte des lunettes de soleil pour la flambe, de grandes baskettes pour une meilleure adhérance au sol et se déplace d'une telle façon qu'elle ferait craquer toutes les filles.

Son but ? Récupérer toutes les petites pastilles rouges qu'elle trouve sur son chemin afin de délivrer ses amis "Spot" enlevés par un sale gars nommé Wild Wicked Wily Will (le nom d'enfer !). Il rencontrera à travers un certain nombre de décors des crabes, huîtres, souris et autres ennemis en tous genres.

Ta console favorite va pouvoir se doter d'un jeu cool mon







Gratuit dans le prochain numéro de Banzzaï, trois "magnet" au choix (figurine magnétique) du personnage Cool Spot ! A ne pas rater !!

FIRST SAMURAI

D'abord développé pour les supports micros, Kemco a pris en charge son adaptation sur Super Nintendo.

Cette conversion est d'ailleurs très fidèle à l'original. Si vous ne connaissez pas encore First Samurai, sachez que ce jeu de plates-formes d'aspect pourtant très classique nécessite une bonne tranche de réflexion pour se sortir de chacun des niveaux. Graphismes et musiques sont à la hauteur...

Un jeu qui tient donc la route !





MIGHT AND MAGIC 2

Qui ne connaît pas Might and Magic ? Il fait parti des premiers jeux de rôle ayant vu le jour sur micros. Cette saga étant devenu ce qu'elle est, c'est à dire un standard du genre, on ne peut que se réjouir de l'adaptation sur Super Nintendo du deuxième volet de la série.

En ce qui concerne l'ergonomie de jeu, pas de différences notables avec la première version : les déplacements s'effectuent toujours case par case avec une vue en perspective. De nombreuses quêtes seront évidemment au rendez-vous...

Je ne vous cache pas que l'espérance de vie de Might and Magic est quasiment illimitée !





NEWS

✔ LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

L.A.C, une simulation qui décoiffe...



Développé en premier sur micro sous le nom de Crazy Car 3, Lamborghini American Challenge propose des options de jeu assez sympas. Vous pouvez jouer de 3 manières différentes selon votre humeur du moment. En duel (à deux joueurs), tout seul comme un grand avec pour seul adversaire le chrono, ou une fois encore à deux mais avec le superscope (un dirige la voiture pendant que l'autre cartonne les voitures qui osent vous précéder). "LAC" est un jeu qui s'annonce sous les plus beaux auspices... On attend avec impatience.



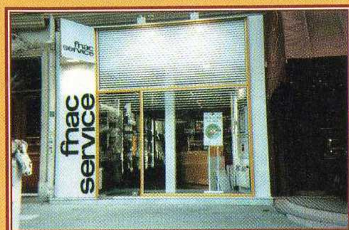
STREET BIENTOT DANS LES SALLES OBSCURES !

Après son fabuleux succès sur arcade et sur consoles, Street Fighter II le film est annoncé. Produit par Edward R. Pressman Film Corp. et Capcom, sa sortie est prévue pour le premier semestre 94 aux Etats-Unis. L'histoire, inspirée du jeu, n'est évidemment pas très compliquée : face au crime organisé (divers terroristes, kidnappeurs et revendeurs de drogue...), une confrérie composée des meilleurs guerriers mondiaux s'est mobilisée. Leur but : remettre un peu d'ordre dans tout ce fourbi à grands coups de "Ha Do Ken". Ça promet !

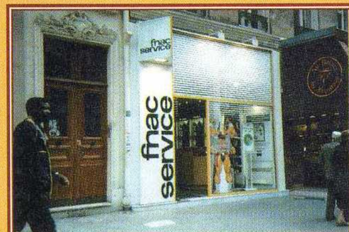
✔ FNAC SERVICE

Comme chacun le sait, les Fnac services sont axées principalement sur les travaux photos. Et bien plus maintenant ! Désormais on y trouvera aussi une sélection des meilleurs jeux video sur Megadrive, Super Nintendo, Game Boy et Game Gear. Pour l'instant, seuls deux magasins proposent ce service, à Paris au 129 av. Victor Hugo dans le 16ème arrondissement (tel. : 47-27-58-77), et à St-Germain en Laye au 18/20 rue des Louviers (tel. : 39-73-42-12). Les horaires





d'ouverture sont du mardi au samedi de 09H00 à 12H30 et de 14H00 à 19H00. Allez-y faire un tour, il paraîtrait que des cadeaux vous attendent !





BZ 10

NEWS Express

✓ SONY DANS LA NEBULEUSE DES JEUX VIDEO

FORMUKLE FORD

A l'occasion de la sortie de F1 Pole Position (cf. test du jeu dans le précédent Banzzaï), la société Ludi Games invita tous les journalistes de la presse spécialisée à une séance de conduite sur Formule Ford aux alentours du circuit de Monthléry. Tous les rédacteurs en chef des différents magazines ont répondu présents et ont pu s'affronter toute l'après-midi (sous l'oeil vigilant du patron de l'école de conduite) pour terminer la journée en beauté autour d'une collation. A noter la sortie de route d'un membre de l'équipe de Ludi Games (sans doute impressionné par le bolide : 110 chevaux pour 400 kilos !) sans gravité ! Voilà un lancement de produit des plus réussi. On y retourne quand vous voulez... vraiment quand vous voulez... nous on est libre...





Admirez le regard vif et alerte de notre rédac'chef adoré après l'effort ! Ah le saligaud, il ne perd pas une occasion de faire de sympathiques rencontres !

CLIFFHANGER

A peine arrivé dans l'univers impitoyable des jeux vidéo, Sony, le géant de l'éléctronique grand public, frappe tout de suite très fort avec l'acquisition de la licence de Cliffhanger. Le dernier film de Stallone actuellement dans vos salles de cinéma (depuis le 6 Octobre) vous emmènera loin, très loin de la terre ferme dans des montagnes abruptes. Le jeu quant à lui est un classique beat'hem up avec quelques bonnes idées comme par exemple la scène de la fuite dans une avalanche. La réalisation est plus que correcte. Au bout du compte, un bol d'air frais et de l'action à l'état pur en perspective !

FLASHBACK

Flashback fait assurément parti des meilleurs jeux, consoles et micros confondus. Tout ça pour dire que l'on est très content de le voir débarquer sur la 16 Bits de Nintendo. Sony s'est occupé de la conversion et vous ne serez pas déçu du résultat. Graphiquement, pas de différences notables avec la version megadrive. Par contre, sur le plan sonore, Sony a mis les bouchées doubles en incluant pas mal de nouvelles digits. Le résultat est tout simplement excellent. c'est à mon avis la meilleure version du moment. A acheter absolument dès sa sortie, vers la fin de l'année.



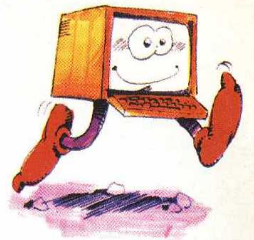


SKYBLAZER

Ce troisième titre de chez Sony est une nouveauté, totalement inconnu de tous, reprenant le personnage de Hook. Il s'agit d'un jeu d'arcade/action fort sympathique à la réalisation somptueuse. la cartouche inclue différentes phases de jeu utilisant chacune les capacités de la Super Nintendo. Un niveau proposera des décors de fond d'une beauté fatale, un autre se déroulera entièrement au milieu de déformations du plus bel effet tandis que la scène de déplacement d'un lieu à l'autre de la carte se fait en vraie 3D bitmap à la manière de Pilotwings. Je pourrais également développé plsu avant cette news en vous parlant des diverses armes, magies et possibilités du héros mais il faut bien en garder un peu sous le pied pour le test. Rendez-vous le mois prochain donc !









N°1 SPORT GAMES

TECMO SUPER NBA BASKETBALL™



SUPER GOAL!™

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

INTERNATIONAL TENNIS TOUR :

Participez à l'International Tennis Tour et mettez en pratique votre passion du tennis. Vous avez 20 000 $ pour votre inscription et votre billet d'avion. Partez disputer des matchs dans le monde entier où chaque tournoi a ses caractéristiques : coûts, surface, type de rencontre et durée. Plus vous gagnez de matchs, plus vous touchez d'argent et pouvez voyager loin !

Sur SNES (sortie octobre)

NBA BASKET BALL :

Parmi l'une des 27 équipes de basketball de la NBA, vous pourrez diriger dans un tournoi américain votre équipe en choisissant un des trois modes de jeux proposés : Preseason (match unique), Season Game (saison entière) et All-Star (équipes des meilleurs joueurs). Vous pourrez, sous les encouragements du public, vous entraîner aux dribbles, tirs, feintes, smachs et vous transformer en "Magic Johnson" tout en respectant scrupuleusement les règles car ... l'arbitre veille !

Sur SNES

GOAL :

Votre rêve est de participer à la Coupe du Monde de Football ? De vous glisser dans la peau d'un Maradonna, Pelé, Lineker ou Matthaus ? Alors branchez vite Super Goal sur votre Super Nintendo et disputez des matchs captivants contre plusieurs concurrents pour réaliser votre rêve : remporter la Coupe du Monde !

Sur SNES, NES et GAME BOY



POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "SOS NINTENDO" (1) 34 64 77 55

BANDAI

GAME BOY

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM







TECMO™®

REPORTAGE

LUDI GAMES : ACTION !





Une bonne simulation de football ! Intêret : 87% (cf. Banzzaï N°15).



Un super jeu d'action pour s'éclater à deux ! Banzzaï d'or : 90% (cf. Banzzaï N°15)



Pour rivaliser avec Prost ou Senna ! Peut se jouer à deux ! Banzzaï d'or : 90 % (cf. Banzzaï N°15)



De l'action, du combat, du punch ! Se joue seul ou à deux ! Intérêt : 86% (cf. ce numéro p 28)



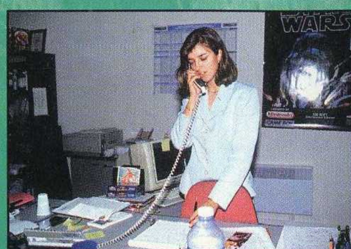


Situé à l'entrée de Montreuil, le building Ludi Games ressemble fort à un vaisseau amiral.

Pour la première fois, Banzzaï se propose de vous faire découvrir ce qui se passe dans les coulisses du monde du jeu vidéo. Et pour commencer en fanfare, nous avons choisi de vous présenter Ludi Games, un distributeur français particulièrement dynamique.

Ludi Games, c'est en fait le label de Ludimédia pour la sélection Nintendo... En tout cas, au 1er février 1992, date de création de la compagnie. Depuis, succès oblige, Ludi Games propose des produits Sega. Mais, quel est le rôle d'un distributeur ?

Ludi (on les appelle comme ça dans le milieu) traque à travers le monde les meilleurs produits pour Nintendo. Une fois un produit trouvé et les accords avec l'éditeur signés, le vrai travail commence... Vérifier les traductions en français du manuel (et souvent du jeu), monter des opérations marketing et mettre en valeur les jeux. Ainsi, pour la version Super Nintendo de Kick Off, leur premier produit, les petits rusés de Ludi n'ont pas hésité à faire sponsoriser le jeu par JPP ! Et ce fût le succès immédiat ! Fort de cette expérience, l'équipe de Ludi va bientôt signer de plus en plus de licences de distribution, récupérant les produits les plus prestigieux à droite et à gauche.



Marie Thérèse, femme d'action, elle ne compte ni son temps ni son énergie. Prendra t- elle un jour le temps de se poser ?

Mais qui sont ses français si dynamiques ? A la tête de Ludi se trouve Gérard Guillemot, qui poursuit les éditeurs à travers le monde pour trouver les merveilles du genre. Vous ne le verrez jamais flâner lors des C.E.S. de Las Vegas ou de Chicago ! Les rendez-vous se suivent à une cadence infernale... Tenez, quand nous sommes passé chez Ludi, il revenait tout juste du Nintendo Show au Japon, où il avait repéré quelques produits qu'il espère bien compter parmis ses hits dans les mois qui viennent. Et puis, c'est aussi Gérard qui s'occupe de contacter les Papin, Cantona ou Blanco, et de discuter (gros sous) avec eux pour qu'ils sponsorisent les jeux... ce qui est loin d'être aisé.

Débordée elle-aussi par les produits qui arrivent sans cesse, Marie-Thérèse Cordon est une spécialiste du jeu vidéo. Plusieurs années chez Ubi Soft dans le passé lui ont permis d'être l'experte de Ludi. Chef de produit Sénior, elle gère Nathalie & Philippe, les deux chefs de produits, assistés de Vincent, mais surveille également le Club Ludi, le Service Graphique, le Marketing et les achats... Que font les chefs de produits ? Et bien, ils (en l'occurrence elles) suivent constamment le développement du jeu, demandent des changements pour le marché français (comme le changement du nom, par exemple), bref, sont en contact permanent avec l'éditeur. Et puis, si Ludi distribue les produits de plusieurs éditeurs, ce n'est pas pour tout distribuer, mais seulement le meilleur. C'est également là qu'intervient le chef de produit. Vous comprenez pourquoi elles ne sont pas facile à joindre chez Ludi !



Vincent en pleine négociation, un product manager prêt à vous dénicher les futurs tops de votre console préférée.

Enfin, on trouve Emmanuel, Monsieur Club Ludi et Julie, qui s'occupe de toutes les créations graphiques (et qui espère bien être secondée rapidement). Mais Ludi, ce n'est pas que la France, et Laurent Detoc, basé en Belgique, s'occupe de distribuer les produits au Benelux (Belgique, Pays-Bas, Luxembourg). Autant dire qu'en ce moment, nos amis de Ludi sont particulièrement débordés. Il leur faut préparer les spots de publicité télévisée pour Noël, basés sur la ligne Beat The Bests, avec les produits Jimmy Connors Tennis, Cantona Striker et F1 Pole Position, leur présence au Supergames Show (le salon parisien qui se tiendra en novembre), organiser les conférences de presse pour le lancement de Cantona Striker, gérer les concours qui permettront aux acheteurs des jeux Ludi de gagner des places pour les demi-finales et la finale de la Coupe du Monde de Football à Los Angeles, ou encore de gagner des places pour le Grand Prix du Brésil. Ça c'est de la promotion où je ne m'y connais pas !



Philippine probablement la plus sage d'entre tous, elle coordonne les actions de promotions sur les réseaux de grandes distributions. (excelle notamment dans l'organisation des concours qui ont pour thèmes les jeux de foot – NDLR : clin d'oeil !)

Voilà ! Comme vous pouvez le voir, la vie d'un distributeur est loin d'être aussi simple que ce qu'on pourrait le croire...



L'équipe au grand complet (excepté le team commercial) premier plan : Julie, Nathalie, MArie Thérèse et Vincent ; deuxième plan : Philippine, Manuel,Gérard Guillemot "The Big Boss".

ASCIIWARE

Ludi, ce ne sont pas que des cartouches de jeu, comme le prouvent les manettes Asciipad, et les malettes de transport pour Game-Boy.

ELITE

Après Dragon's Lair sur Game-Boy et Super Nintendo, Dr. Franken sur Game-Boy, Joe & Mac sur NES, Game-Boy et Super Nintendo et Eric Cantona Striker sur Super Nintendo, on attend maintenant Dr. Franken 2 sur Game-Boy et Super Nintendo et Might & Magic sur Super Nintendo.

HUDSON SOFT

Ludi nous a déjà proposé Dynablaster sur Nes, Félix le Chat sur Game-Boy et Nes, et annonce Super Turrican ainsi que le Multitap, un adaptateur 5 joueurs pour Super Nintendo.

IMAGINEER

Papin Kick Off vous avait impressioné, comme les versions NES d'Elite et Turrican ou les versions Super Nintendo et Game-Boy de Populous ? Accrochez-vous, car voilà qu'arrivent Blanco World Class Rugby, Megalomania, Player Manager, Wolfenstein et un jeu basé sur Schwarezenegger, le tout sur Super Nintendo.

IREM

Après Adventure Island et Hammerin' Harry sur NES, Ludi proposera bientôt Rocky Rodent sur Super Nintendo.

JALECO

E.D.F. et Fighting Spirit sur Super Nintendo n'étaient qu'un début, tout comme Eric Cantona Football sur NES... D'autres produits arrivent bientôt

MICROPROSE

Après F15 sur Nes et Game-Boy, voici qu'arrive la version Super Nintendo. Mais on attend surtout Star Trek : Next Generation et Chaos Engine, un hit des micro-ordinateurs.

STORM

Après Super SWIV, nous verrons sûrement Lawnmower Man pour Super Nintendo dans les semaines à venir.
les semaines à venir.

SUNSOFT

Voici la plus récente des licences signées par Ludi. On attend Speedy Gonzales sur Game-Boy, mais également Duffy Duck, Aero The Acro-bat, World Heroes et Super Air Diver sur Super Nintendo... Que de hits en perspective.

UBI SOFT

L'éditeur français accumule les hits. Après Star Wars, l'Empire Contre Attaque sur Game-Boy, Jimmy Connors sur Super Nintendo, Game-Boy et NES, on attends F1 Pole Position sur Game-Boy et Super Nintendo, Indiana Jones sur Nes et Game-Boy mais aussi un jeu de Volley sur Super Nintendo.



LE CLUB LUDI

Le Club Ludi, c'est un service fantastique ! Imaginez... Pour 50 francs, vous recevez une carte d'adhérent (bien plus belle qu'une carte de crédit !), un pin's et tous les 3 mois, dans votre boîte à lettre, Ludi News, le magazine de Ludigames, qui vous présentera les nouveaux jeux et tous les prochains... avec des concours et des reportages aussi bons que dans Banzzaï ! C'est dire ! Et puis, comme chez Ludi on est cool, vous recevez souvent des cadeaux (T-Shirts, Posters...). Pas étonnant que le Club compte déjà 7000 adhérents.



LES SERVICES LUDI



Ludi propose aussi une Hotline (Tél : 16 (1) 48 70 29 45), afin que vous puissiez téléphoner et être dépanné quand vous n'arrivez pas à faire quelque chose dans un jeu. Et pour ceux qui voudraient en savoir plus, vous disposez également du 3615 Ludigames.

SPEEDY GONZALES (SUNSOFT)

C'est chouette ça. Pas besoin de se payer un billet hors de prix pour se plonger dans une ambiance mexicaine. Il suffit de patienter jusqu'à la fin de l'année et de s'acheter Speedy Gonzales sur Game Boy. C'est un jeu de plates-formes à la sauce Sonic pour la rapidité et pour le scénario (il faut attraper des gâteaux à la place des anneaux). La maniabilité est sans reproche, comme le jeu d'ailleurs ! Comme les tableaux sont nombreux, les gentils programmeurs ont même pensé à mettre des codes de sauvegarde. Prenez des cours de banjo en attendant sa sortie, comme ça vous pourrez accompagner la musique du jeu, qui elle aussi est très sympa.

SUPER AIR DIVER (SUNSOFT)

L'histoire commence ainsi. L'alerte rouge est donné. Une multitude d'avions a envahi votre espace aérien et attaque votre base où se trouve le commandant. A bord de votre appareil futuriste (hyper rapide et assez maniable), vous devez donc les intercepter et les éliminer sans pitié. Différents types de missiles vous sont proposés selon l'engin que vous choisissez (F-14D "Super Tomcat" ou FS-X au début). Pendant les combats, indicateur de dommages, vitesse, fuel et radar vous seront utiles pour gérer au mieux votre petite balade. Pour éviter les missiles ennemis, une seule solution : les "flares" ou leurres si vous préférez. Ici, on joue à fond la carte du mode 7. Plutôt tourné arcade, ce jeu à la musique entraînante sera disponible sur Super Nintendo.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE (UBI SOFT)

Indy, l'archéologue des temps modernes, est de retour dans cette dernière aventure complétant la trilogie. Ce jeu de plates-formes arrive sur la Game Boy après un passage non remarqué (en version action) sur micros.

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN (ELITE)

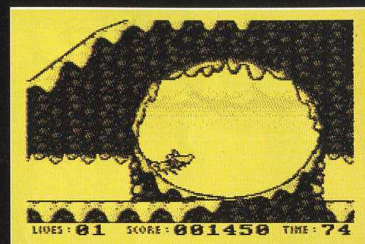
Croyant bon de remettre au goût du jour une musique classique, la boîte Elite se lance dans une nouvelle aventure, celle du Dr. Franken. Le personnage principal que vous allez incarner possède des coups à la Ryu (boule d'énergie) ou Guile mais en nombre limité. Son but ? trouver la sortie de chaque niveaux (18 au total me semble-t-il). Il rencontrera fantômes, chevaliers, squelettes et autres monstres en tous genres. Des tas de passages secrets sont aussi à découvrir. Graphiquement, c'est beau avec un scrolling différentiel et des animations sympas. Prochainement sur vos consoles 16 bits.

WORLD HEROES (SUNSOFT)

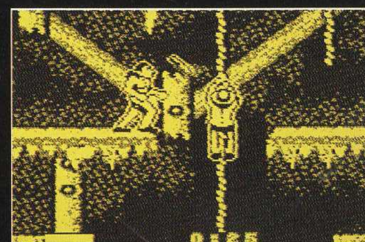
Ça y est World Heroes va être adapté sur Super Nintendo et cela par Sunsoft. Ceux qui suivent bien l'actualité sauront que ce jeu provient de la Neo Geo de SNK. Le concept n'a rien d'original, mais là n'est pas le plus important. En effet, ce qui prime c'est la baston. Vous aurez le choix entre 8 personnages aux pouvoirs étranges : Hanzo, Fuuma, Dragon, Janne, J. Carn, Mr. Power, Brocken et Rasputin. Il vous sera également possible de prendre le même combattant en mode versus. La dernière rencontre vous opposera à Geegus, sorte de T1000 capable de prendre l'apparence ainsi que les pouvoirs des autres guerriers. Voilà encore un jeu pour les fous furieux du "paddle" !



SUPER AIR DIVER (SNIN)



SPEEDY GONZALES (GB)



INDIANA JONES (GB)



DOCTEUR FRANKEN (SNIN)



WORLD HEROES (SNIN)

DECHIRANT : AVEC OU SANS ?

Cartes "collectors" ou bien "gadget"

Les deux, me direz-vous avec votre sens inné de la consommation boulimique. NON ! a tranché, un rien agaçé, notre "commissaire aux dépenses inconsidérées*", qui, comme son nom le laisse deviner, est chargé de freiner les délires goulus des rédacteurs en chef. C'est fromage OU dessert a-t-il conclu en allumant son éternel Davidoff N°1. Nous, on dit son "Pascal", vu le prix du barreau de chaise. Il prétend qu'avec ce qu'on économise grâce à lui, il a bien le droit à une petite gâterie de temps en temps. Moûûaifff ! Or donc, dans ce numéro, au grand dam de leurs fanatiques, nous avons remplacé les cartes "collectors" par des tatouages. Le courrier que nous recevons depuis le freesbee de cet été, et la casquette "Jurassic Park" dans Banzzaï (vous pouvez la commander dans ce numéro, voir page news), nous laisse à penser que la majorité préfère plutôt cela. Mais pour en être bien sûr, nous vous proposons le petit questionnaire ci-après. Oh, ineffable joie, les 100 joyeux lurons tirés au sort recevront le pin's de Supersonic.

* C'est un poste qui a été créé chez nous depuis le début de la Crise.

1 - A choisir, pour le même prix de 15 F, préférez-vous ?
- ❒ un gadget (style magnet ou tatouage)
- ❒ ou plutôt les cartes "collectors" ?

2 - Pour un prix différent, préférez-vous ?
- ❒ le magazine + cartes collectors à 15 F
- ❒ le magazine + le gadget à 15 F
- ❒ le magazine + cartes collectors + le gadget à 19 F

3 - A choisir, préférez-vous le magazine ?
- ❒ à 15 F, tel qu'il est avec un gadget ou des cartes "collectors
- ❒ à 15 F, sans cartes ou gadget, mais avec plus de pages

NOM
....
PRÉNOM ....
ADRESSE..............................
....
CODE POSTAL..............
VILLE..............................

Envoyer vos réponses à SUPERSONIC "AVEC OU SANS" 19 rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS

TEST

SUPER MARIO ALL STARS

Nintendo est en forme ces temps-ci et nous propose son dernier hit : Super Mario All Stars. Mais qu'est-ce donc ? me direz-vous. C'est tout simplement un jeu regroupant toutes les aventures de Mario sur Nes plus un épisode inédit dans une seule cartouche de 16 Megas pour Super Nintendo cette fois-ci qui va faire fureur, c'est moi qui vous le dit !!!

Je vais donc commencer par **"Mario 1 & The Lost Levels"** (ce dernier, The Lost Levels, n'étant jamais sorti en Europe) qui sont les 2 premiers Mario de la série (et qui se ressemblent en touts points même s'il porte un nom différent).
Les jeux et leur histoire sont très simples : Bowser a décidé d'envahir jusque-là vivait en paix. Mario (ou Luigi) doivent donc sauver leur pays en traversant de très nombreux niveaux en sautant, nageant, courant, tirant sur leur adversaires, montant sur des plateformes, tout cela étant très bien animé et accompagné par une musique qui reste dans le style de Mario.



Ça c'est du sport, mais du sport dangereux ! Il faut savoir attendre le bon moment avant de sauter sur l'autre plateforme. Sinon... c'est la fin !

Ils peuvent ramasser quelques bonus qui les font grandir, leur permettent de lancer un projectile sur leur ennemis, des vis, des pièces, et une étoile les rendant invulnérables et leur permettant de tout défoncer sur leur passage.
A la fin de chaque niveau, il faut sauter le plus haut possible sur un drapeau pour encaisser un max de points et obtenir un joli score.
Comme dans tous les Mario, des "Warp Zone" ou passages secrets si vous préférez, vous faciliteront grandement la tâche.
Bref, certains pourraient croire que ces Mario

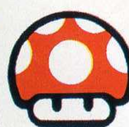
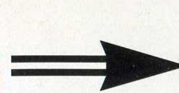
BOSS FINAL



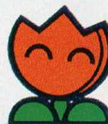
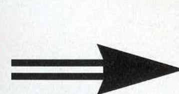
La meilleure technique, c'est d'attendre que Bowser saute pour lui passer dessous et attraper la hache.



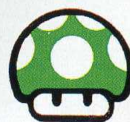
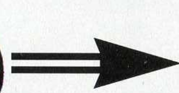
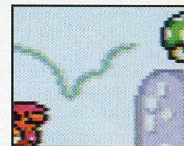
LES BONUS

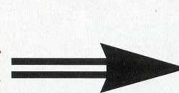

Ce champignon transforme Mario en super Mario, il sera plus gros et pourra subir plus de dégats avant de mourir.


Cette fleur transforme Mario en Mario très féroce. Il peut ainsi tirer sur ses nombreux ennemis.

Le champignon vert, lorsque vous l'attrapez, vous donne une vie supplémentaire.


Cette étoile rend Mario invincible temporairement. Il peut à loisir détruire ses adversaires sans subir de dégats.

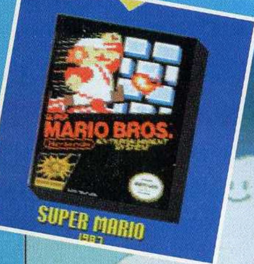
PASSAGES SECRETS







Bien sûr, "Mario 1& The Lost Levels" sont truffés de passages secrets planqués un peu partout dans chacun des niveaux. Avant de tous les trouver, il faut s'accrocher et explorer toutes les anfractuosités et tous les recoins possibles et imaginables. En règle générale, il vaut mieux se baser sur son instinct de joueur, c'est souvent la meilleur technique.





Tout en avançant, il vous faudra faire très attention aux ennemis que vous pourriez rencontrer. Pour vous aider dans votre aventure, n'hésitez pas à vous cogner la tête sous les points d'interrogation. Vous récupérerez divers bonus tels des champignons ou des étoiles. Conseil : essayez de rentrer dans les tuyaux verts, avec un peu de chance, vous trouverez des passages secrets.

regroupant 112 niveaux de délire ne sont en fait que de classiques jeux de plateaux. A ceux-ci, je répondrais :"ce n'est pas très grave, car vu l'âge de ces Mario (qui à leur sortie étaient des chefs d'œuvres), et même s'ils ne peuvent rivaliser avec les jeux de plateformes de notre "époque", ils restent quand même des jeux sympathiques et agréables à jouer. Et pour ceux qui ne seraient pas contents de la réalisation, assez simplette somme toute, je signale que Nintendo a en fait voulu retrouver l'ambiance de l'époque et que cela ne nuit en rien à l'intéret général.
Simplement du bon Mario !

Mario, 2ème !

Maintenant passons à la vitesse supérieure et parlons de **"Super Mario Bros 2"**. Ce jeu de plateformes plus évolué que les 2 précédents propose déjà une option de choix : 4 personnages. Chacun d'entre eux possèdent ses propres caractéristiques que vous devez utiliser à votre convenance (moi je conseille la princesse qui est mignonne, c'est ma préférée). Vous traversez donc 20 niveaux bien mieux réalisés sur le plan des graphismes : les ennemis sont plus nombreux et beaucoup plus variés. Petite précision, vous pouvez vous servir des ennemis pour passer certains niveaux (du genre monter sur un oiseau pour passer certaines hauteurs...). Tout au long des niveaux sont plantés dans le sol des légumes que vous déterrez pour les lancer à la figure de toutes les bestioles qui vous entourent. Parfois, vous trouverez une sorte de potion qui, lancée sur le sol, fera apparaître une porte vous permettant de passer dans un monde parallèle ou vous trouverez des champignons augmentant votre vie ou des pièces vous permettant de participer au "bonus stage". Ce "bonus stage" se trouve à la fin de chaque niveau et est en fait un "jackpot" où quand vous effectuez la bonne combinaison, vous gagnez des vies supplémentaires. Tous les 3 niveaux, vous affrontez un boss qui se révèle être en fait un oiseau vous lançant des œufs à la figure. Pour le battre, il suffit de les lui renvoyer ! Chaque grand monstre (les boss quoi !) de chaque pays vous donnera différente : Mario pourra se transformer en ours, en castor, en grenouille et autre bestioles. De plus avec d'autres bonus, il peut éviter certains niveaux, voler à l'infini, casser des obstacles sur chaque "map", etc.
Les ennemis sont encore plus nombreux et variés, les niveaux très colorés et bien plus fouillés que dans les précédentes versions, ce qui n'est pas pour me déplaire. Aussi, comme vous vous en doutez de nombreux châteaux aux pièges multiples vous attendent, avec des monstres plus drôles les uns que les autres et de plus en plus difficiles à plus de fil à retordre... mais grâce à votre courage, vous les vaincrez. Ce Mario contient lui aussi des "Warp Zone" qui seront assez difficiles à trouver !
Etant plus complexe, plus étudié, meilleur côté graphique, cet épisode vous donnera encore plus de plaisir.

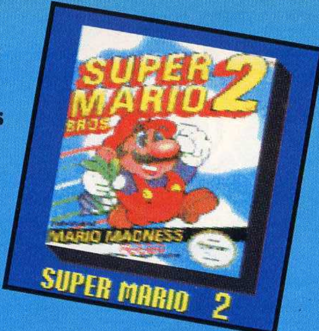
Mario, 3ème. Suite et fin !

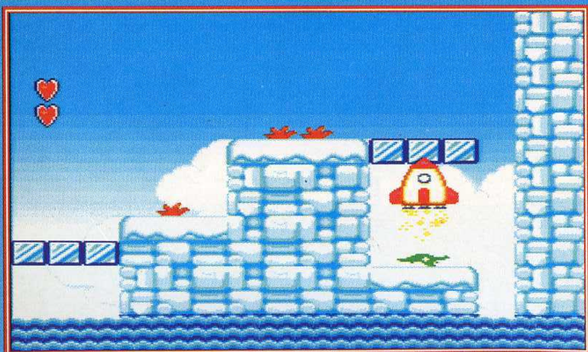
A présent on va passer au plat de résistance : **"Super Mario Bros 3"**. Le dernier des 4 Mario qui, sorti en france en 1991, est pour moi le meilleur jeu de plateformes existant sur NES va faire le bonheur des possesseurs de Super Nintendo. Ce Mario est celui qui se rapproche le plus de "Super Mario Wold 4" et c'est à mon avis ce qui fait sa force. Le système de jeu permet de se ballader sur une "map" et de progresser par différents chemins, une bonne innovation décuplant le plaisir. Mario continue donc ses aventures dans un monde encore plus grand et même devrais-je dire dans plusieurs monde. Car en tout, il y en a 8 différents tous plus longs les uns que les autres et réservant un grand nombre de surprises.
Dans chaque niveau, vous avez un tas de passages secrets, d'endroits cachés remplis de bonus très nombreux qui ont chacun une utilité battre. Quand vous aurez battu le monstre de chaque monde, vous permettrez au roi de ce dernier de reprendre sa place et de gouverner en paix. Je n'oublierai pas de dire qu'il y a différents "bonus stages". A ce titre je vous recommande un petit coup d'œil à l'encadré. Vu que le jeu est immense (je ne compte même plus les niveaux tellement ils sont

PASSAGES SECRETS



Ces deux passages secrets sont très durs à trouver : il y en a un au monde 1-2 et au monde 4-2. Ils vous permettront de passer par des tuyaux (encore) et de passer les niveaux plus facilement ! Maintenant que vous les visualisez, cherchez les !





Un petit voyage en fusée, ça vous tente ? C'est pourtant le moyen que vous utiliserez pour passer au niveau suivant !



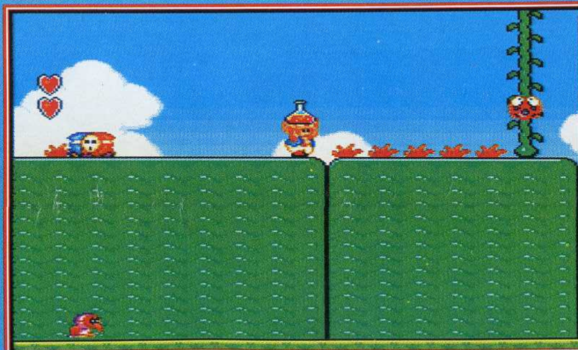
Ce monstre rose vous envoie des œufs à la figure. Mais tel est pris qui croyait prendre : vous pouvez les lui renvoyer !



Le "bonus stage" : si vous avez ramassé assez de pièces, vous pourrez tenter le" jackpot" et gagner des vies supplémentaires.



Les trois cheminées au centre génèrent des citrouilles que vous pourrez envoyer sur ce boss pour vous en débarrasser.



La potion que vous portez sur la tête vous permettra de faire apparaître une porte magique une fois versée sur le sol !



La princesse a attrapé une clef qui servira plus tard. Attention, elle se fait poursuivre par une sorte de grosse citrouille.



Toad, ce gentil petit bonhomme est très rapide.



Mario, lui, est le plus complet de tous.



Luigi saute plus haut et plus loin.



La princesse effectue des bonds immenses.



Une des 8 cartes que nous vous présentons à titre d'exemple. Un bon moyen pour vous y retrouver dans le monde merveilleux de Mario.



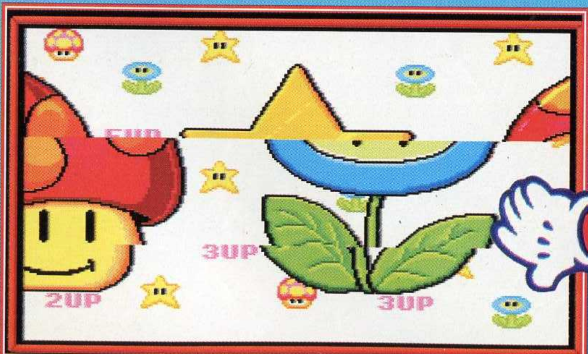
C'est bien dommage: vous alliez finir le niveau sans problème et voilà que vous vous faites surprendre sur la fin. Ah lalalala !



Il faut arriver à faire des paires en retournant les cartes. Jeu simple si ce n'est qu'ici vous n'avez que deux essais pour y arriver.



Trois coffres. Trois bonus. Un peu de hasard mais une bonne occasion de glâner des ailes, des tenus d'ours, enfin tous les bonus du jeu.



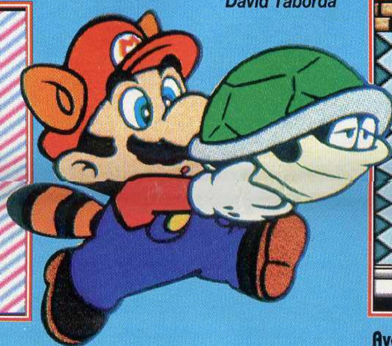
Un des nombreux "bonus stage". Il faut reconstituer les 3 têtes pour obtenir 5 vies de plus. Les lignes défileront de plus en plus vite...



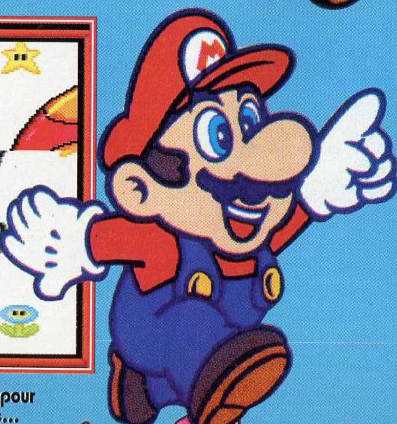
nombreux), il vous faudra un bout de temps pour en voir la fin (ce qui est génial), sans oublier le "Battle Mode" qui augmente encore la durée de vie et que je vous laisse découvrir. Bien du plaisir en perspective pour tous les heureux possesseurs de cette cartouche !

David Taborda



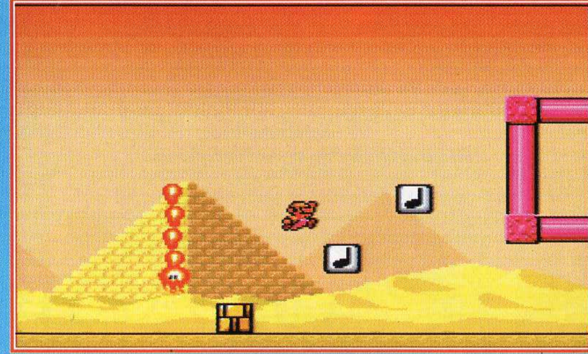








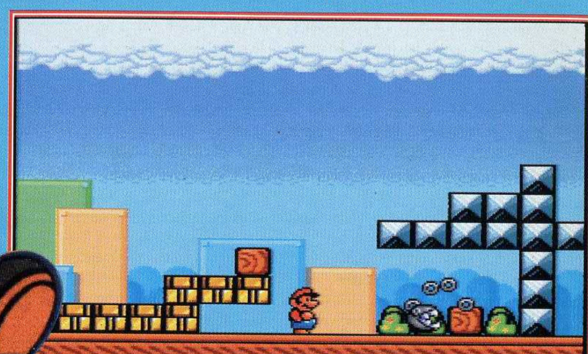
Bowser essaiera de vous sauter dessus. A chaque bond il détruit une brique du plancher. Au bout de trois, il tombera... ou vous disparaitrez.



Dans le désert, des monstres étranges vous attaqueront mais ils sont assez innofensifs. Restez sur vos gardes tout de même !



Avant le château final d'un des mondes, vous discuterez avec le bouffon du roi qui vous dira comment lui rendre (au roi) sa forme humaine !



La vie de Mario est en danger. Une grosse chaîne gourmande veut le dévorer. Il suffit de sauter sur la plateforme supérieure...



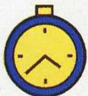
Le "Battle Game". On y joue à deux et il faut détruire son adversaire. Pour compliquer, des monstres apparaissent régulièrement.

LES BONUS EN FOLIE !


Boîte à musique : pour endormir les frères Marteaux et autres indésirables du même style.


Ce pipeau est magique... A vous de découvrir son pouvoir légendaire.


Cette ancre sert à arrêter les vaisseaux spatiaux des Koopaling et à les empêcher de se déplacer.


Ce chrono sert à immobiliser temporairement les ennemis. Il apparaît lorsque vous aurez ramassé 5 légumes dans un même niveau.


La feuille change Mario en raton-laveur pour voler.


Le nuage passager permet de passer une scène d'action sans la jouer.

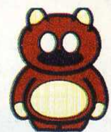


L'aile magique vous donne le pouvoir de voler à travers une scène d'action jusqu'à ce que vous rencontriez un ennemi.


Cette étoile vous rendra invincible pendant un bon moment.


Ce marteau permet de casser des rochers sur l'écran carte.


Cette grenouille transforme Mario en Mario-grenouille. C'est chouette pour nager !


Le costume de Tanooki transforme Mario en Mario-Tanooki. Il peut ainsi se changer en statue.




Un petit marteau serait le bienvenu pour casser quelques rochers une fois sur la carte du jeu.

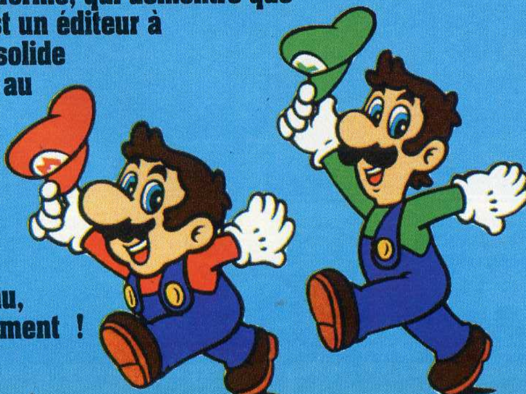

Mario est ici en bonne compagnie ! Attention quand même de ne pas sauter n'importe où !





Au Final !

Quelle leçon va t-on tirer de tout cela ? Et bien je peux dire que Nintendo ne s'est pas contenté d'adapté ses Mario NES sur Super Nintendo, mais s'est vraiment donné à fond, a donné une âme à ces jeux, et les a superbement réalisés, ce qui est tout à son honneur. Bref, 4 Mario à disposition, avec sauvegardes à volonté (heureusement), c'est génial et je vais m'éclater (et vous aussi sûrement) car je suis comme les petits enfants qui sont avec leurs jouets, je n'en est jamais assez. Le hit de l'année en jeu de plateforme, qui démontre que Nintendo est un éditeur à réputation solide et qui tout au long des années à su se maintenir au Top niveau. Chapeau, simplement !



ARCADE/ACTION

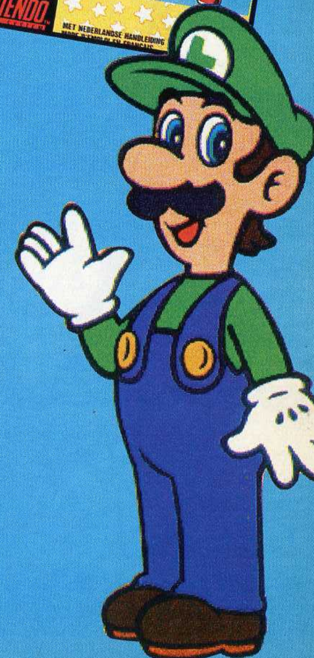
NINTENDO - 1 JOUEUR

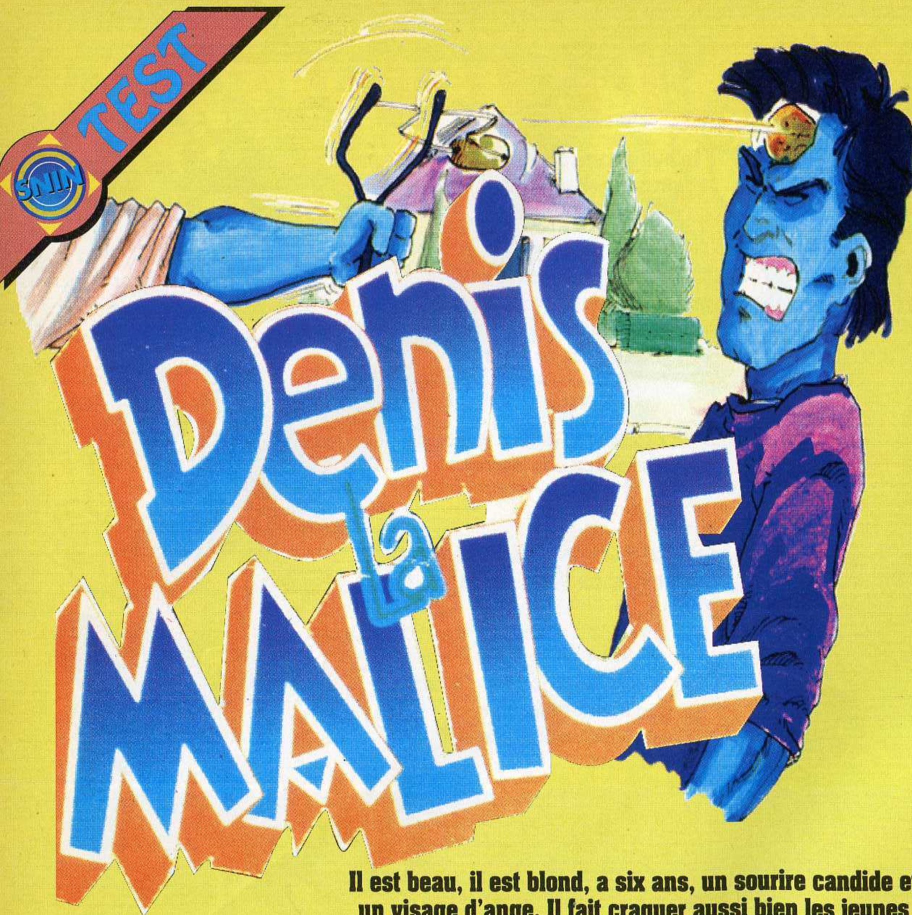
Sans aucun doute la meilleure des cartouches Mario. Des heures et des heures de plaisir en perspective !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	92%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 97%







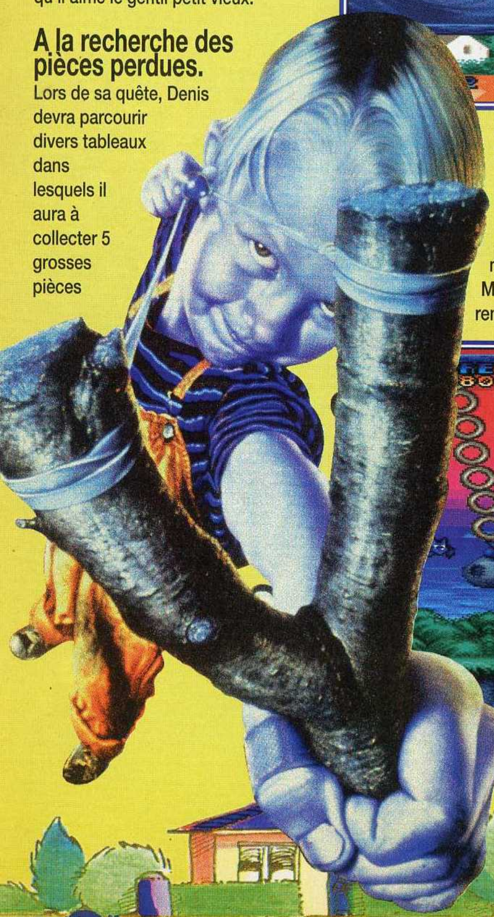
Il est beau, il est blond, a six ans, un sourire candide et un visage d'ange. Il fait craquer aussi bien les jeunes que les moins jeunes. Non ce n'est pas Jordy ! Mais c'est qui alors ? Eh bien c'est Denis, Denis la Malice bien sûr !

Denis la Malice est tiré du film du même nom qui place le blondinet dans des situations farfelues. Mr. Wilson, son voisin, un paisible retraité, ferait n'importe quoi pour s'en débarrasser. Pourtant, quoi qu'il fasse, Denis est toujours là pour contrarier ses projets. Et comme Mr. Wilson a perdu ses précieuses pièces, le gamin se porte volontaire pour les récupérer. Pourquoi me direz-vous ? Tout simplement parce qu'il aime le gentil petit vieux.

A la recherche des pièces perdues.

Lors de sa quête, Denis devra parcourir divers tableaux dans lesquels il aura à collecter 5 grosses pièces (d'or ?) à son effigie. L'action débute dans la maison de Mr. Wilson remplie de chats un peu fou (comme dans "Alice aux pays des merveilles") à la poursuite de souris, de poissons vous crachant dessus, de boules de bowling, de gramophones vous envoyant leurs vieux tubes et j'en passe. Mais Denis n'est pas aussi courageux qu'il voudrait le laisser croire. Après tout, ce n'est jamais qu'un gamin.
C'est pourquoi son courage est représenté par 7 cœurs. A chaque collision avec une de ces créatures.
collision avec une de ces créatures,
il perd un peu de celui-ci et donc ses cœurs s'envollent petit à petit.

Mais pour faciliter sa tâche, ce garnement dispose d'un pistolet à eau et d'un lance-pierres. Par la suite, il pourra se procurer une sarbacane (nettement plus efficace !) au sous-sol de la maison de son voisin. Il pourra aussi ramasser des
voisin. Il pourra aussi ramasser des
bonbons, vies supplémentaires, petites pièces et utiliser une boîte à

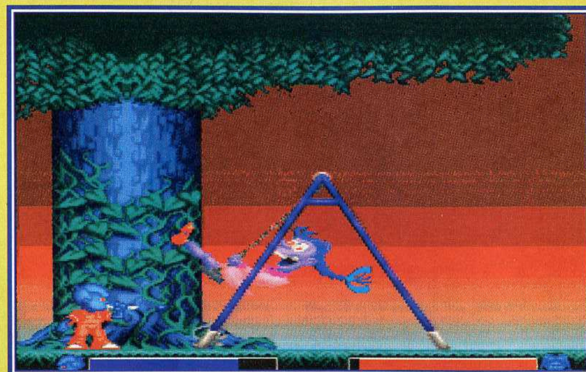




Admirez le travail des graphistes, le village en arrière plan. Un saut, et hop une pièce dans la poche.



Quand Denis décide d'aller s'amuser au parc, ce n'est pas pour rien ! Au lieu d'embêter le chien, il ferait mieux de chercher les piéves de Mr Wilson.



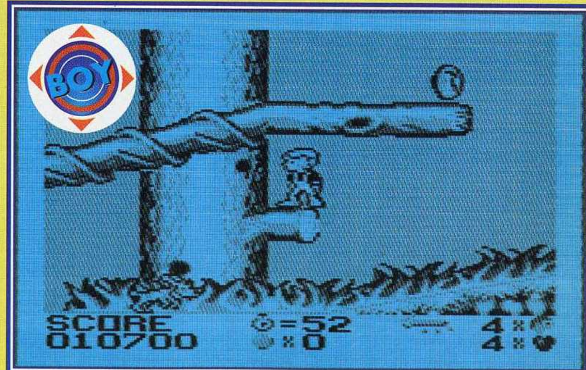
Attention, malgré les apparences cette jeune et jolie jeune fille est en fait un boss... Gaffe aux coups de tatanes et aux retours de balançoire !



Ça-y-est ! Le petit Denis a gagné. Il a vraiment énervé le pauvre Mr Wilson... Vous ne trouvez pas qu'il ressemble à Clark Gable avec sa grosse moustache !



Nous voici dans un stage assez avancé. Ici il faut faire preuve autant d'adresse que de pugnacité pour espérer passer au tableau suivant.



Denis n'est vraiment pas à une bétise prêt pour se faire remarquer. A mon avis, il a dans l'intention d'attraper le pot et le bonbon au dessus de l'évier.

surprise pour atteindre les plates-formes supérieures, tout cela dans un temps limité. Ensuite, d'autres tableaux l'attendent : un parc, la salle des chaudières où notre jeune héros devra éviter lapins (on se demande se qu'ils font là), grenouilles, vapeurs et autres insectes rampants.
A un certain moment, il retrouvera Ruff, le chien, tirant un chariot (mais que fait donc la SPA ?) dans un scrolling horizontal non-stop. Celui-ci qui est un gentil toutou bien dressé aboie pour le prévenir dès qu'un obstacle dangereux se fait sentir.

Un jeu classique mais bien fait.

Comme dans tout jeu de plateformes qui se respecte, il y a les classiques boss de fin de niveau (que deviendrait-on sans eux). Ces derniers sont assez impressionnants avec un effet de rotation en mode 7. En fait, ce jeu demande un peu d'astuce (mais pas au point de se faire mal à la tête !) et pas mal de patience. Chaque niveau proposant un véritable challenge au joueur, car les grosses pièces sont éparpillées un peu partout et surtout parce que les niveaux sont de plus en plus vastes. Denis quant à lui est très bien animé notamment quand il court ou saute. L'ambiance sonore est bonne quoi que un peu soûlante à force (surtout quand on n'arrive pas à finir le tableau !).
En fin de compte les avis restent partagés (en tous cas ici à la rédac, on a de tout : des passionnés et des mitigés), car bien que bien réalisé, ce jeu manque un poil d'intérêt (excepté donc pour les fanas de Denis !). Alors c'est à vous de voir ! Moi c'est tout vu, j'y retourne tout de suite et sans qu'on ait besoin de me pousser

Louis Houng



ARCADE/ACTION

OCEAN – 1 JOUEUR

Le charmant bambin va faire exploser vos consoles après avoir éclaté dans les salles. Décapant !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	87%

INTERÊT 88%

350 450

SNIN TEST

STREET FIGHTER II TURBO

Il était une fois, David et Lionel (aucun ordre de préférence !) sortant d'une salle de jeu sur une place qui portait le nom d'une couleur très connue (bbblllannnchhee !!!). Ils étaient tout tristes car il venaient de jouer à Street Fighter 2 Hyper Fighting dans leur salle-arcade préférée et qu'ils savaient que jamais, mais jamais, ils ne pourraient y jouer bien au chaud chez eux sur Super Nintendo...

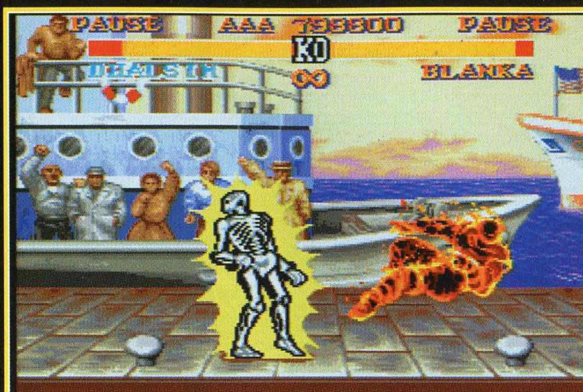
Ainsi, ils se dirigèrent d'un pas triste et mélancolique vers la salle de rédaction de Banzzaï, quand ils s'imaginèrent en chemin ce que serait la vie avec les douze merveilleux personnages de ce myrifique jeu de combat à portée de main...
Arrivant à Banzzaï, quel ne fut pas leur étonnement quand ils virent comme par miracle arriver la fée Frank avec sa baguette magique et son chapeau pointu : "Les enfants, dites moi votre vœu le plus cher et je le réaliserai sur le champ !".

Faites vos vœux...

Ils n'eurent même pas le temps de prononcer un seul son que, comme par enchantement (c'est normal avec la fée Frank !), la cartouche tant convoitée apparut sous leurs yeux ébahis (en fait, c'est un coursier de chez Nintendo qui nous l'a envoyé, mais ça fait moins romanesque). Parcourus d'un frisson de joie et de bonheur, ils se dirigèrent avec empressement vers la grotte de test où une horrible surprise les attendaient...
Dans cette grotte étaient réunis les deux affreux nains des bois : Thierry Yogl et Damien Yogl qui étaient en train de jouer pendant un court répit, enfer et damnation, à "Yoshi Cookies", nous barrant ainsi l'accès à l'unique télé disponible.
Tels de valeureux chevaliers sans peurs (mais non exempts de quelques reproches d'après Frank), nos deux héros exécutèrent les coups spéciaux appris après de nombreuses années d'entraînement : les boules de feu de Ryu et Ken, puis celle de Chun Li, les "Dragon Punch", le marteau pilon, la torche, Le "Tiger Uppercut", la boule verticale de Blanka... Avec une facilité qui n'a d'égale que la maniabilité du jeu tant convoité, nos deux héros se débarassèrent des deux intrus et purent enfin prendre place, chacun avec dans leur mains un "paddle" déjà fort usé par de nombreux combat sur
usé par de nombreux combat sur
l'ancien "Street Fighter 2" (qui était dans le passé leur passe-temps favori) .

Toujours aussi bien !

Au bout de quelques parties, ils furent heureux de voir que les graphismes avaient été grandement améliorés, et que, surtout, les couleurs de ce magnifique jeu étaient encore plus belles que celles du bureau de la fée Frank !
Mais ce dont ils étaient le plus heureux, c'était surtout des



Ce que vous voyez ici ne vous arrivera que très rarement. En effet, Dhalsim vient de se faire électrocuter et Blanka vient de se faire griller en beauté.



Alors que le boxeur thaïlandais Sagat effectue un splendide coup de pied chassé, Guile s'apprête à effectuer son nouveau coup de genou.



Comme vous pouvez le remarquer, Dhalsim assène un splendide coup de poing allongé à son alter-égo tout en évitant une flamme dangereuse.





RYU

Un personnage déjà présent depuis la création du tournoi de "Street Fighter". Froid et calculateur, il possède une maitrise parfaite des arts martiaux. L'un des tous meilleurs engagés !



E. HONDA

Edmond de son prénom, Honda malgré son imposante masse possède une rapidité étonnante. Il a su dépasser les règles de base du Sumo pour se perfectionner. Il adore se prélasser dans son bain !





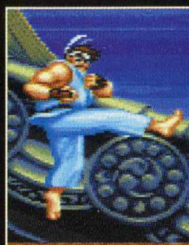


BLANKA

Humain à l'origine, il a du rencontrer un sorcier dans la forêt amazonienne et combat maintenant pour se venger du sort qu'on lui à jeté. Sans doute le plus sanguinaire de tous les combattants.

RYU

STYLE : KARATE
ORIGINE : JAPON
TAILLE : 1,75 M
POIDS : 68 KG
NE LE : 21/07/1964
MENSURATIONS : 112, 81, 85
GROUPE SANGUIN : 0



L'hélicoptère plus puissant que pour Ken.



La boule de feu n'a pas changé.



Le coup qui a rendu célèbre Ryu !



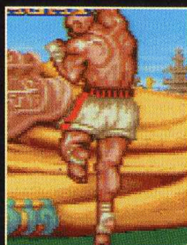
L'hélicoptère peut se faire en sautant.

SAGAT

STYLE : BOXE THAI
ORIGINE : THAILANDE
TAILLE : 2,26 M
POIDS : 78 KG
NE LE : 02/0[illegible]/1955
MENSURATIONS : 130,86,95
GROUPE SANGUIN : B



Nouveau : un coup de genou doublé sauté.



Le "Tiger Uppercut", copié sur Ryu et Ken.



Boule de feu en position haute...



... Et en position basse. Infernal !

E. HONDA

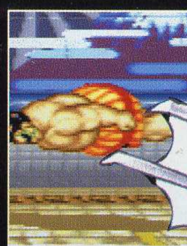
STYLE : SUMO
ORIGINE : JAPON
TAILLE : 1,85 M
POIDS : 137 KG
NE LE : 03/11/1960
MENSURATIONS : 212,180,210
GROUPE SANGUIN : A



Nouveau : un vol plané pour Honda !



Les mille mains ! Un barage efficace.



La torpille est devenue plus rapide !

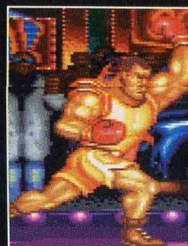
BALROG

STYLE : BOXE
STYLE : BOXE
ORIGINE : USA
TAILLE : 1,98 M
POIDS : 102KG
NE LE : 04/09/1968
MENSURATIONS : 120,89,100
GROUPE SANGUIN : A





Un coup de poing avec élan. Pan dans les dents.



Un "Uppercut" pour endormir l'adversaire !



Balrog prépare son coup fatal.

LA MEILLEURE NOTE DU MOIS !



GUILE

Lui n'aime rien, à part frapper, cogner et venger la mort de son copain tué par M. Bison au Cambodge ! Néanmoins, il cache à tout le monde qu'il a une charmante femme et une adorable fille ainsi qu'un gentil toutou !



KEN

Ennemi juré de Ryu, il s'est pourtant entraîné longtemps avec lui dans sa jeunesse (il possède les même coups que ce dernier). Après un voyage en Italie, il a décidé de se faire un régime à base de spaghettis bolognaise !





CHUN LI

Elle s'entraîne dur depuis longtemps pour venger la mort de son père tué par M. Bison. C'est la seule fille du jeu et si vous voulez la draguer sachez qu'elle aime les crêpes à la chantilly et à la fraise...



nouveaux coups qui apportaient un grand plus et qui amplifiaient de plus belle les cris joyeux que l'on entendait à des lieues à la ronde.
A ce propos, une ancienne légende connue de tous dit qu'un certain Olivier De Gènecatre (un nom bien long, sûrement un noble) tenta d'égorger nos deux compères, exaspéré par leur explosions bruyantes de joie. Mais ceci est une autre histoire... Revenons plutôt à nos préoccupations.

C'est mieux en tout !

Après avoir joyeusement redécouvert cet excellent jeu, ils décidèrent d'en parler tout autour d'eux pour partager leur joie avec tous les autre habitants du royaume.
Partout ils allaient et chantaient de tout cœur : "Street Fighter 2 Turbo, c'est bien le plus beau ; un jeu de combat l'un contre l'autre,

Street Fighter 2 TURBO CONTRE Street Fighter 2 !

Pour ce nouveau "Street Fighter", Capcom ne s'est pas contenté de rajouter 4 perso de plus et quelques coups nouveaux. Non, cela va bien plus loin. Tout d'abord, on remarque que les graphismes ont été considérablement améliorés, et que les "digits" sonores sont bien plus fines. La différence se fait aussi dans le jeu où, grâce à un tas de petites innovations qui peuvent paraître insignifiantes, l'intérêt devient encore plus grand (du genre "traversage" de boule avec hélicoptère, ce qui n'était pas possible dans le vieux "Street Fighter", mais pour cela, référez-vous à la page des techniques ultimes).Le plus gros changement provient de la vitesse : grâce à un système d'étoiles, on peut rendre le jeu super rapide, ce qui n'est pas pour déplaire. Je dis surtout cela pour les nombreux joueurs qui avaient sévèrement critiqué la vitesse très lente (!) du vieux "Street Fighter 2" sur console européenne.
Je résumerai le tout en vous disant qu'il vous faut tous acheter ce nouveau "Street Fighter" car c'est l'achèvement d'une saga et parce que c'est un hit, tout simplement !



KEN

STYLE : KARATE
ORIGINE : USA
TAILLE : 1,76 M
POIDS : 76 KG
NE LE : 14/02/1965
MENSURATIONS : 114,82,86
GROUPE SANGUIN : B


L'hélico se fait maintenant en l'air...


... mais reste réalisable au sol !


La traditionnelle boule de feu de Ken.


"Dragon Punch" plus puissant que celui de Ryu.

CHUN LI

STYLE : KUNG FU
ORIGINE : CHINE
TAILLE : 1,70 M
POIDS : TENU SECRET
NE LE : 01/03/1968
MENSURATIONS : 88/58/90
GROUPE SANGUIN : A


Coup secret : Hélicoptère en l'air !


Toujours autant de rapidité de jambe.


Chacun sa boule de feu, nouveau pour elle.


Classique hélicoptère, il a fait ses preuves.

VEGA

STYLE : INCONNU
ORIGINE : ESPAGNE
TAILLE : 1,86 M
POIDS : 72 KG
NE LE : 27/01/1967
MENSURATIONS : 121,73,83
GROUPE SANGUIN : O




Vega saute toutes griffes dehors.


Attrapez votre adversaire en volant.


Une roulade inspirée par Blanka.

DHALSIM

STYLE : YOGA
ORIGINE : INDE
TAILLE : 1,76 M (VARIABLE)
POIDS : 48 KG (VARIABLE)
NE LE : 22/11/1952
MENSURATIONS : 107,46,65
GROUPE SANGUIN : O


Nouveau : Dhalsim peut disparaître !


Un écran de feu pour bloquer l'adversaire.


Dhalsim crache toujours le feu...

avec ses douze apôtres ; les musiques sont belles, on les écoute à la pelle ; la maniabilité nous a fait pleurer, elle est de toute beauté ; les personnages sont si nombreux, ceci n'en déplaise aux bœufs ; la durée de vie est infinie, euhhh... poil au... !". Cette chanson, à présent, tout le monde la connaissait au royaume de Banzzaï, c'est pour cela qu'un beau jour, les tuteurs de nos deux héros, Lord Michael De Valence et sa future épouse, nièce du grand roi italien Godefroy De Giudicelli (qui est lui même le frère du vicomte Antoine Harmeling), décidèrent d'organiser une joute de "Street 2 Turbo" contre leurs grands ennemis, les sorciers Chris Fighter et Max le Terrible sus-nommé "l'arme secrète" !

Beau et efficace !

Après de terribles combats, Lionel et David sortirent épuisés mais bel et bien vainqueurs de ce tournoi, qu'ils ne seront pas près d'oublier (et ça, c'est la stricte vérité). Après tant d'aventures, ils décidèrent de prendre un repos bien mérité, assis dans leur fauteuil en solide bois de chêne, un tonnelet de Coksse en bouche (boisson régénérante mais mauvaise pour l'estomac), le "paddle" dans les mains, l'écran devant les yeux, et le sourire sur le bout des lèvres... Alors qu'ils savouraient la nouvelle vitesse ainsi que les trois "bonus stages" qui s'offraient à eux (dont une destruction de tonneaux entiers de Coksse), ils voulurent prendre des vacances et obtenir une augmentation, méritées il faut le dire..... Mais à ce moment précis, le





ZANGIEF

Ce russe de pure souche a hardement défendu M. Gorbatchev avec qui il a appris à danser à la perfection ! C'est aussi un excellent lutteur qui s'est engagé dans le tournoi et qui ne craint personne !







DHALSIM

L'indou de service a comme étrange capacité de pouvoir allonger ses membres grâce à des années de yoga ! Et à présent peut disparaître pour surprendre ses adversaires mort de peur !



Voilà les deux écrans de fin. Si on vous les présente, c'est qu'il vous faudra du temps pour les voir : il faudra gagner tous vos combats sans perdre de crédit et au niveau le plus difficile. Serez-vous assez fort pour mériter cette ultime récompense ?



BALROG

Il sort tout droit de prison pour un match de boxe dans lequel il a tué son adversaire. Engagé sous la banière de M.Bison, il va montrer à tous sa force légendaire, ainsi qu'a son patron !





ZANGIEF

STYLE : LUTTE
ORIGINE : EX-URSS
TAILLE : 2,11 M
POIDS : 115 KG
NE LE : 01/06/1956
MENSURATIONS : 163,128,150
GROUPE SANGUIN : A


Cette corde à linge pare les attaques basses.


Zangief peut avancer comme une toupie.


Le coup le plus dur à faire mais ça paie !

BLANKA

STYLE : SAUVAGE
ORIGINE : BRÉSIL
TAILLE : 1,92 M
POIDS : 98 KG
NE LE : 12/02/1966
MENSURATIONS : 198,120,172
GROUPE SANGUIN : B


La boule diagonale, un nouveau coup.


Projection en boule sur le triste adversaire.


Electrocutez vos ennemis trop collants



M. BISON

STYLE : SPECIAL
ORIGINE : THAÏLANDE (?)
TAILLE : 1,82 M
POIDS : 80 KG
NE LE : 17/04/??
MENSURATIONS : 129,85,91
GROUPE SANGUIN : A


Ce "double kick" a un effet traumatisant !


Rebondissez gentiment sur vos adversaires.


Soyez prudent en utilisant la torche.



GUILE

STYLE : COMBAT PUR
ORIGINE : USA
TAILLE : 1,82 M
POIDS : 86 KG
NE LE : 23/12/1960
MENSURATIONS : 125,83,89
GROUPE SANGUIN : O


Ce coup évite les attaques hautes.


Coincez les ennemis avec le "Sonic Boom"







3 "BONUS STAGE", histoire de se défouler : deux tirés de la version arcade et un original avec une montagne de briques à ébranler.

Pour jouer avec la "config" d'origine :
Y : petit poing – X : moyen poing – L : grand poing.
B : petit pied – A : moyen pied – R : grand pied.
Croix de direction : bas = se baisser – Arrière = défense haute, et basse – Haut = sauter.





grand argentier du Roi, Patrickus Andrétus arriva derrière eux et les fouetta pour qu'ils terminent le test à temps car on est en plein bouclage et que "si je vous chope encore à jouer au lieu de travailler et ben, je vous vire tout simplement et vous fait mettre au cachot". Après ces dures paroles, nos deux héros reprirent le dur chemin du travail forcé, n'eurent pas de nombreux enfants (normal, ils étaient un peu jeunes pour ça !) mais vécurent heureux et tranquilles tout de même ! THE END

Lionel Vilner, David Taborda.



VEGA

Cet espagnol s'occupe beaucoup de son apparence physique ! Très narcissique, il pense que seuls les beaux combattants peuvent vaincre... Il adore se faire des masques au concombre !





SAGAT

Après sa cuisante défaite contre Ryu dans "Street Fighter 1", il revient en force avec son "Tiger Uppercut", ses boules de feu, et un terrible coup de genou !





M. BISON

Tout le monde a quelque chose à lui reprocher. Malgré cela, il, ne se laisse pas faire. Son passe-temps préféré est de se tenir fièrement debout sur une carte du monde ! Ses intentions sont faciles à deviner !



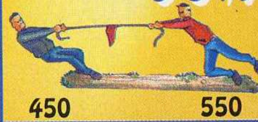
ARCADE/ACTION

CAPCOM – 1 à 2 JOUEURS

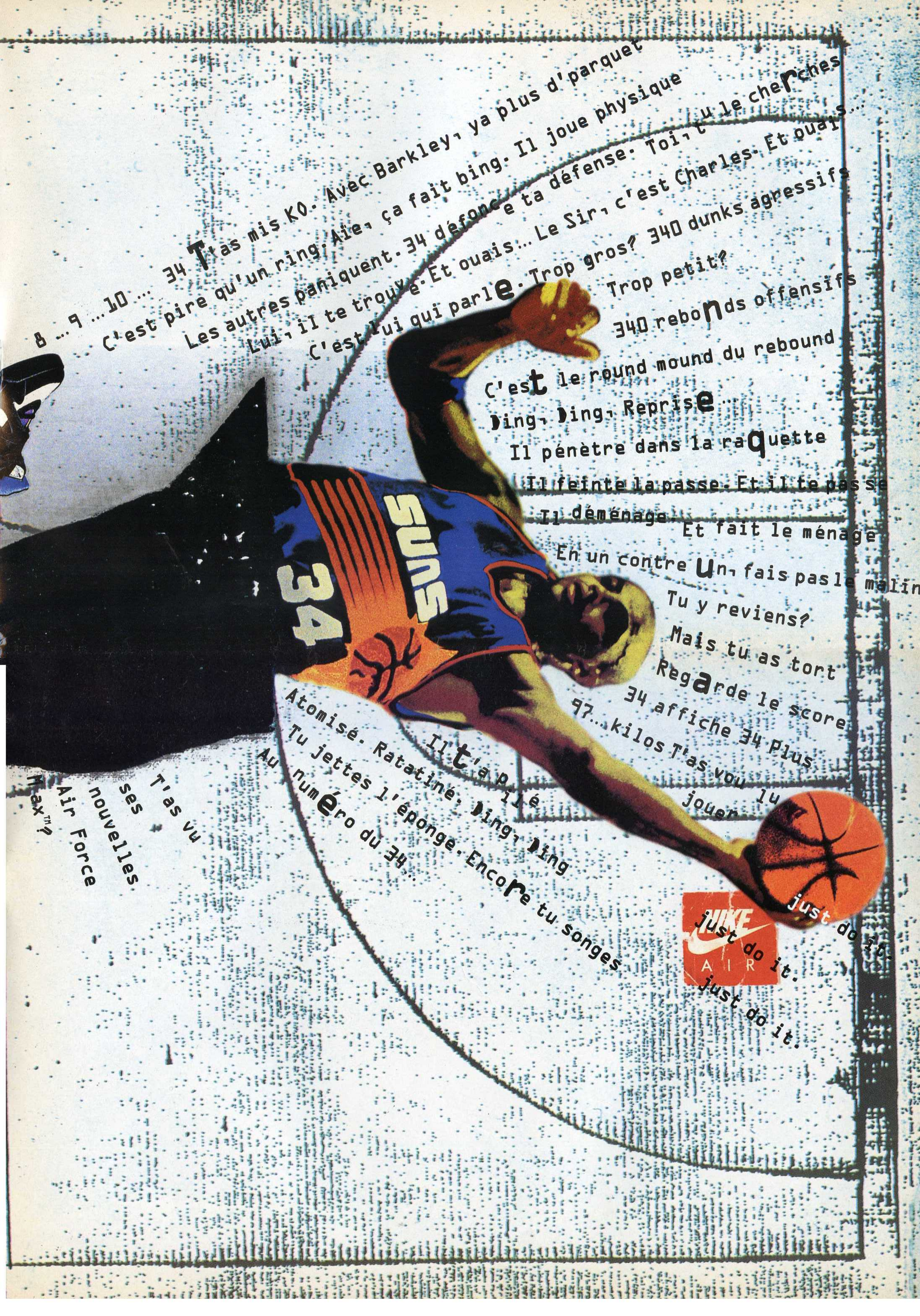
Jamais on n'avait vu ça sur Super Nintendo. L'arcade dans son salon ! A deux, c'est encore mieux !

GRAPHISME	97%
ANIMATION	97%
SON	95%
JOUABILITÉ	99%
DURÉE DE VIE	95%

INTERÊT 98%




34


8 ...9 ...10 ... 34 T'as mis KO. Avec Barkley, ya plus d'parquet
C'est pire qu'un ring. Aie, ça fait bing. Il joue physique
Les autres paniquent. 34 défonce ta défense. Toi, tu le cherches
Lui, il te trouve. Et ouais... Le Sir, c'est Charles. Et ouais...
C'est lui qui parle. Trop gros? 340 dunks agressifs
Trop petit?
340 rebonds offensifs
C'est le round mound du rebound
Ding, Ding, Reprise...
Il pénètre dans la raquette
Il feinte la passe. Et il te passe
Il déménage
Et fait le ménage
En un contre un, fais pas le malin
Tu y reviens?
Mais tu as tort
Regarde le score
34 affiche 34 Plus
97... kilos T'as voulu jouer
Il t'a pilé
Atomisé. Ratatiné. Ding, Ding
Tu jettes l'éponge. Encore tu songes
Au numéro du 34...
T'as vu ses nouvelles Air Force Max™?
SUNS
34
NIKE AIR
just do it.
just do it.
just do it.



Journal du Lieutenant Ripley.
Localisation : Fury 161, planète pénitentiaire...
Situation : dedans jusqu'au cou, je dois me débarrasser de la reine par tous les moyens...
Moyens : fusil à impulsion, lance-flammes non standard, lance grenade, radar de contrôle... et mes tripes ! De toutes façons ces monstres je les connais comme s'il faisaient parti de ma famille (au passage : bonjour Maman !).

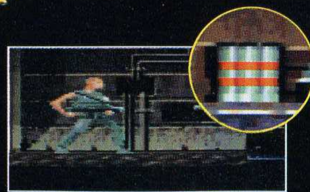
Jour 1 : je suis dans la première section, c'est un véritable réseau de couloirs et de salles truffées de ces sales bêtes, l'éclairage est mauvais, mais ma vue s'y est habituée. Je viens de trouver un terminal, un vieil ordinateur tout plein de "bugs" mais qui fonctionne encore (tant bien que mal !), je vais pouvoir entamer ma série de missions...

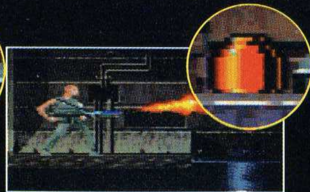
Le "Medic Bay 1" est infesté d'œufs prêts à éclore (mais aussi de bonus me régénérant !), je vais devoir aller les griller au lance-flammes en espérant trouver du carburant supplémentaire sur mon chemin. Oh ! mais c'est génial, quelle surprise, je suis animée à la perfection. Mes mouvements sont fluides, on dirait que mon "sprite" est animé en 3D polygone, comme dans "Another World" et "FlashBack", c'est vraiment impressionnant (le bon boulot, ça l'est toujours). Mais ne nous éloignons pas de notre but premier qui ici, en l'occurence, est de survivre.
Jour 2 : j'ai réussi les missions de la première section. Normal, je suis la plus forte.
Me voici maintenant à un nouvel endroit du complexe.

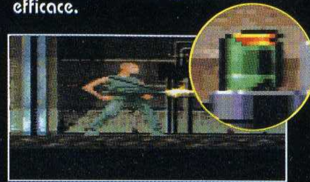

Difficile position pour Ripley : accrochée au dessus du métal en fusion avec une floppée d'Aliens qui cherche à la dévorer.

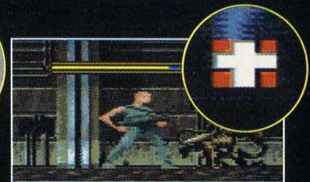
Dangereux mais beau !

Grâce à un "password", je pourrais y retourner à tous moments. Mes missions bien que toutes aussi dangereuses les unes que les autres, sont vraiment variées et changent de l'éternel massacre automatique. Libérer de malheureux otages des griffes des Aliens, ressouder des tuyaux percés, sceller des portes pour gêner les Aliens dans leur progression... Du boulot en perspective ! La seule façon de me repérer dans ces labyrinthes sont les terminaux qui m'offrent une carte complète des lieux que je devrais mémoriser...

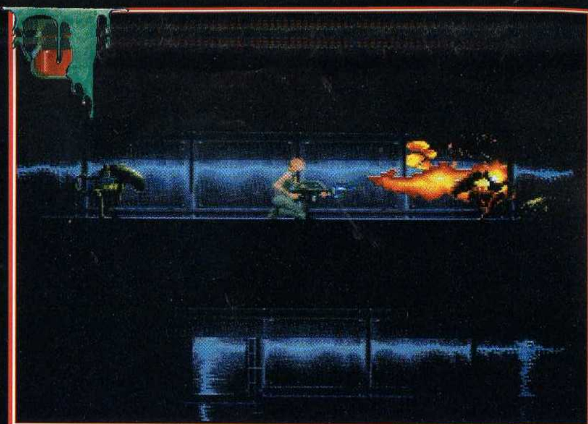

La trajectoire de la grenade est calculée selon l'angle de tir et les murs rencontrés : du grand art efficace.


Le lance-flammes est une arme a trois niveaux : le bleu est le plus puissant, le rouge le plus faible.


La mitraillette classique permet de se débarasser des petits aliens un peu trop entreprenants.

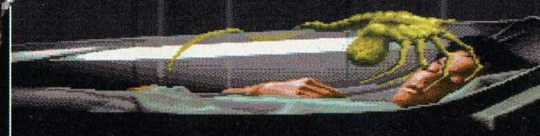

La barre d'énergie apparaît quand vous vous faites toucher. Remontez-là avec ce bonus.

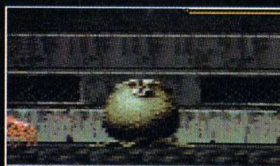

Notre casseuse d'Aliens vient d'exploser l'une de ces charmantes bestioles aux pieds d'un malheureux otage.

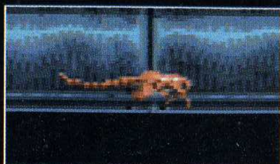

Grillage sec d'Aliens dans les bouches d'aérations qui servent de lieux de passage dorénavant.

Heureusement que je peux y revenir à tout moment dans mon périlleux devoir.
Jour 3 : j'ai honte de le dire mais c'est un réel plaisir de se prendre des coups, de se faire gerber dessus et d'exploser les aliens dans des décors aussi beaux. Je me balade dans des couloirs froids et humides mais aussi dans des zones où l'on fond du métal dans de superbes dégradés rouges ou encore en extérieur où ma claustrophobie naturelle n'en est pas guérie pour autant. Il faudra aussi se ballader



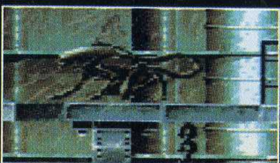



Grillez les œufs pour vous débarrasser de la vermine.

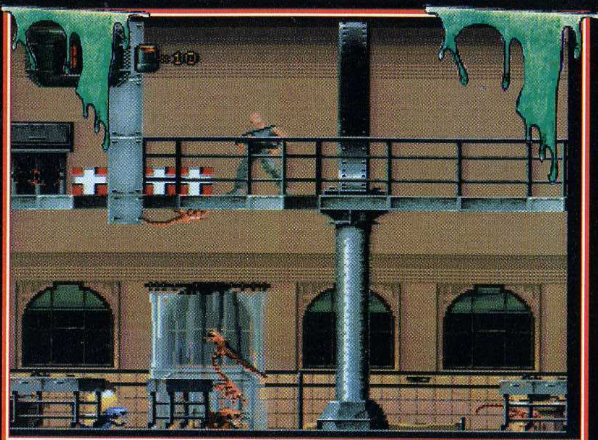

Dans le film, celui-ci s'accroche au visage des humains.


Ce bébé Alien est déjà féroce. Gaffe les gars !

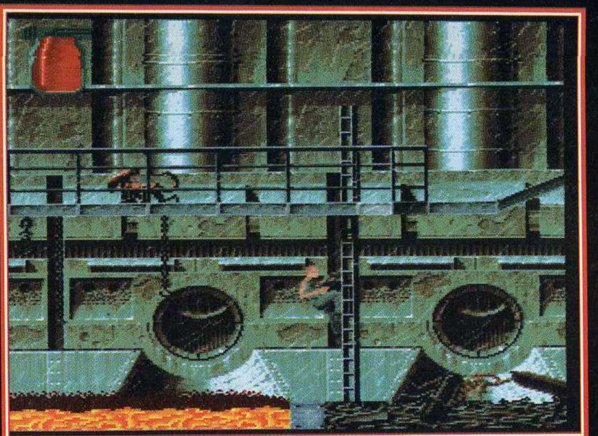

Ces petits vicieux attaquent en groupe.


Rapide est puissant, tels sont ses atouts.


Le plus gros que j'aie vu : un vrai balèze.


Ahhhh... que c'est bon ! De l'énergie à ne plus savoir qu'en faire. Bonne idée d'en laisser quelques caisses pour plus tard.


Retourne-toi Ripley ! Elle est jolie ta flamme verte mais c'est de l'autre côté que sont les Aliens !


Ripley est en extérieur. Comment je le sais ? Simple, regardez la pluie qui tombe et vos doutes s'envoleront. Avec la lave, ça fait un "big" chaud et froid.

ALIEN, LE(S) FILM(S) : L'aventure Alien commence en 1979 pour Sigourney Weaver avec le premier volet réalisé par Ridley Scott (réalisateur entre autres de Blade Runner !). C'est un tel succès que la belle Ripley rempilera pour deux autres "épisodes". Le jeu est tiré du numéro 3 tourné environ 10 ans après le premier.





Voici l'écran de mission, un passage obligé afin de se repérer correctement dans ces couloirs infernaux.



Y : MITRAILLETTE
X : LANCE GRENADE
A : LANCE FLAMME
B : SAUTER
L/R : ETAT DES ARMES

dans des salles où les Aliens auront complètement envahis les murs et les sols formant une résine gluante.

Côté son... flippant à souhait !

L'ambiance sonore me fait vraiment peur, les musiques sont superbes, genre film bien stressos, et les sons vraiment bons genre cris déchirants et flaques de "slime".
Jour 4 : après avoir rechargé mes armes dans le "Weapon Room 7", me voici dans la troisième section où une bête bien plus grosse que les autres m'attend de pied (et de griffes, et de dents, alouette...) ferme. Heureusement j'ai trouvé de nouvelles recharges qui me permettent de tirer des flammes vertes et bleues, bien plus puissantes que ce grille pain rouge.
Jour 5, le dernier je crois... : je n'ai plus de munitions, je suis épuisée, de plus j'ai découvert un défaut dans la maniabilité qui m'empêche de tirer correctement en me baissant. A cause de ça, les plus petits aliens, les plus vicieux, ont réussis à me coincer dans "l'Alien Corridor 4". J'espère que mon successeur aura plus de chance que moi, mais je ne regrette pas cette mission pour une fois originale et superbement réalisée...
Fin de transmission...

Alionen 3.



ARCADE/ACTION

LJN - 1 JOUEUR

Bravo pour la réalisation, bravo pour l'intérêt ! Enfin une adaptation du film parfaitement réussie.

GRAPHISME	92%
ANIMATION	95%
SON	93%
JOUABILITÉ	79%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 91%







TEST

Fighting Spirit

Ah le soleil, la mer, les filles... rien de tel pour oublier le train train quotidien. Eh oui, moi Syoh, suis un des gardes du corps de Frank, notre rédac'chef. Je tiens de ce fait à le remercier pour son excellent conseil : "Vas prendre des vacances au Club Mad et reviens nous en forme !". Me voilà donc sur une île paradisiaque, havre de paix où je peux enfin profiter pleinement de mon temps libre pour m'adonner à mes sports favoris : boxe, close combat, thaï boxing, full contact et... drague.



Syoh est en mauvaise posture ! Il vient de recevoir un coup de genou très puissant de la part de Beans. Celui-ci est complètement cinglé !



Un face à face détonnant ! Kotono et Rei se battent dans un combat à mort (regardez donc le Fatal Contest). Sachez que Rei maîtrise aussi bien le feu que l'eau.

Sea, sex, sun and baston.

Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes possibles.

Chaque jour, je partais chasser quelques "belles plantes" histoire de me dégourdir les jambes (c'était un très bon entraînement et une façon comme une autre de prendre de l'exercice !). Comme les activités qu'on me proposait ne coïncidaient pas avec ce que j'avais exprimé, la drague devint très rapidement mon seul et unique passe temps. Le hic ! C'est qu'elles n'étaient pas venues seules ces belles et charmantes demoiselles.

En effet, leurs compagnons, qui étaient en outre des moniteurs du Club, tous experts en arts martiaux, avaient vite fait de me repérer et de me mettre sur liste rouge (rouge sang pour être plus précis). Ils décidèrent sous couvert des animations sportives du camp de vacances d'organiser une nouvelle activité, un concours ou devrais-je dire un tournoi, enfin une façon détournée pour me donner une bonne leçon.



On ne sait rien sur le Roi du Combat (le dernier boss !), si ce n'est qu'il est le plus puissant de tous vos ennemis. Vous devez l'abattre avant qu'il ne détruise le monde !

Une couronne en jeu !

Pour m'attirer, à part le titre de Roi, une récompense en "nature" me serait offerte si par chance je gagnais : la Reine du village (pas celui dans les nuages) qui serait élue le jour même (je me demandais bien qui allait pouvoir être élu dans la mesures ou sur l'île les filles étaient toutes plus jolies les unes que les autres !). Comme je n'ai jamais su résister aux femmes et à leur jolie minois, je pris part à ce foutu tournoi. D'autres clients étaient là pour d'obscures raisons : Zazi (rien que le nom m'amuse ! C'est un américain chauve possédant des pouvoirs identiques aux miens, moi-même étant combattant. Non sans blague !), Kotono (une jeune et jolie fille, innocente et sans défense qui joue aussi bien du couteau que de la poupée) et enfin Vortz (le lutteur professionnel bâti à la Arnold). Tous, nous disposions de coups dits de base (coup de poing, coup de pied... enfin tout ce que l'on a l'habitude de voir dans les jeux de baston) plus des techniques mortelles. Soit au total, au moins 20 mouvements différents, plus ou moins efficaces pour terrasser ces gentils organisateurs (gigantesques et rapides) qui nous ont accueilli à bras ouverts et à poings fermés : Beans, Dolf, Rei, Gajet, Sirou, K's et enfin "Jade", le Roi du combat, leur grand gourou. Chacun d'entre eux évoluant dans un décor (utilisant le mode 7 et un scrolling différentiel

Tant qu'à vous présenter les quatre héros du jeu, autant vous les présenter avant le combat, sans bosses et sous leur meilleur jour !



Beans est un combattant des rues.



Dolf a une spécialité : l'assassinat.



Gajet est un lutteur professionnel comme Vortz.



Sirou, le guerrier ninja, est un redoutable adversaire.



K's est le plus fort de tous les gardes de Jade.

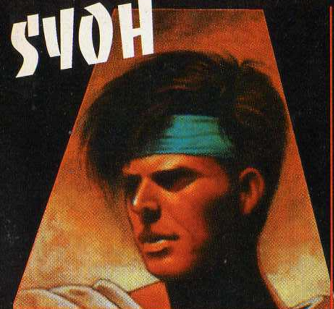


Rei est un sorcier qui contrôle les esprits.



Jade, le roi du combat, vous attend de pied ferme.

Voilà la galerie de portrait des adversaires que vous aurez à affronter si vous espérez devenir le "Roi". Chacun d'eux possède des capacités de combat très différentes et il vous sera difficile de les battre tous du premier coup... Entrainez vous !



AGE : 22 ANS
ORIGINE : JAPON
ARTS MARTIAUX :
LA DENT CELESTE



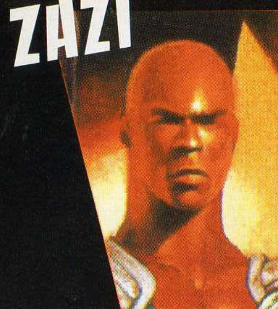
Le Tonnerre Bleu est une des techniques mortelles de Syoh.



Avec ce coup de poing foudroyant, vous enverrez valser vos ennemis.



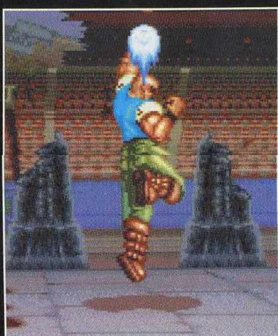
La lame du Dragon rend invincible celui ou celle qui l'utilise !



AGE : 22 ANS
ORIGINE : U.S.A.
ARTS MARTIAUX :
LA GRIFFE TERRESTRE



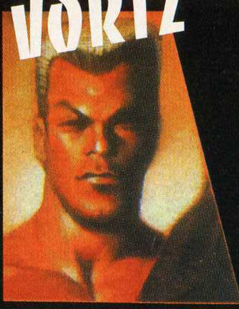
Zazi possède exactement les mêmes coups que Syoh...



Il en est le rival depuis de nombreuses années...



C'est pourquoi, il participe à ce tournoi mortel pour lui régler son compte.



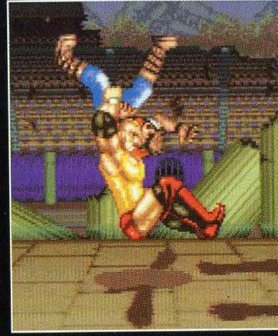
AGE : 31 ANS
ORIGINE : HOLLANDE
ARTS MARTIAUX :
LUTTEUR



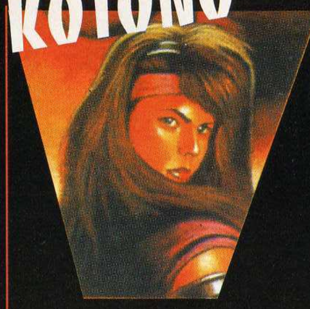
Méfiez-vous de ce coup de poing montant !



Vortz se précipite vers vous avec la férocité d'un animal.



Dès qu'il vous attrape, cette brute ne vous lâche plus d'une semelle !



AGE : 19 ANS
ORIGINE : JAPON
ARTS MARTIAUX :
LES NEUF DIABLES



Kotono sait se défendre ! On remarquera que ce n'est pas pour faire la cuisine.



La jeune femme peut vous surprendre avec son "Epée de Brume".



K's garde l'usine d'armement avec ses armes bioniques. Une de ses techniques mortelles est le Corridor Fatal. Kotono ne va pas tarder à s'en apercevoir !

sur 3 plans) qui lui est propre et ayant aussi ses bottes secrètes. Les musiques et bruitages ("digits" vocales) qui accompagnaient nos combats me donnaient l'impression de me trouver dans une salle d'arcade.

La caméra cachée

Pendant les rencontres, une personne filmait nos moindres faits et gestes pour nous permettre de visualiser une fois le combat terminé nos erreurs (c'est le "Ralenti", on dirait un magnétoscope. Et dire que le mien est en réparation en ce moment !!!).

Certains d'entre nous n'ont pas supporté de perdre et sont partis bredouille en faisant la gueule. Moi comme il se doit, je les ai tous battus (et sans l'aide de mot de passe !) et suis par conséquent devenu le nouveau Roi. Et pour être en forme, je suis en forme. D'ailleurs la Reine vous le dira. Un grand merci donc au Club Mad qui sait si bien ce que veut dire : "le client est Roi !" et surtout mes remerciements à Jaleco pour cette cartouche qui, en ayant su se démarquer de "SF2'turbosuperplus", permet un grand défoulement.

Louis Houng.



ARCADE/ACTION

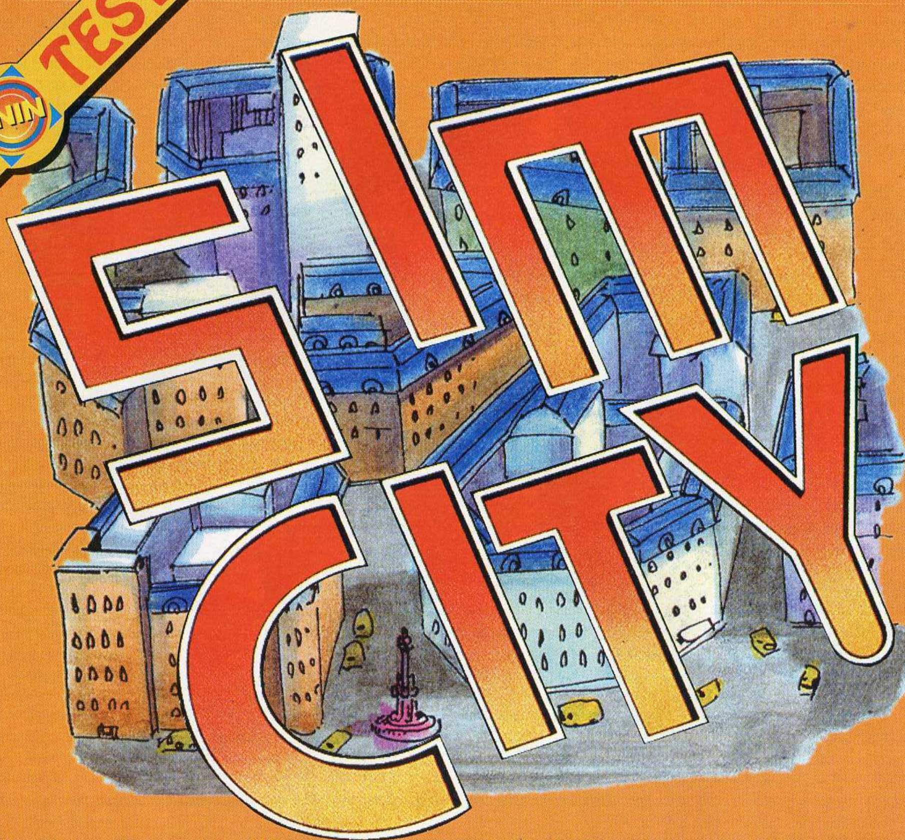
JALECO – 1 à 2 JOUEURS

Un bon jeu de combat mais qui patis de la sortie du nouveau "Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting".

GRAPHISME	86%
ANIMATION	85%
SON	84%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	82%

INTERÊT 86%

350 450



Sim City, qui est un vieux jeu connu des possesseurs de PC et Amiga, débarque enfin sur Super Nintendo. Si vous, heureux adeptes de la Super Nintendo, vous ne savez pas de quoi traite cette cartouche, je vais me charger de vous le dire. C'est on ne peut plus simple : il faut construire une ville !!! Comme explication c'est un peu court, mais comme vous le désirez, je vais vous donner quelques petits détails.

Sim City vous met dans la peau d'un maire qui a comme tâche de construire une ville, ce qui n'est pas facile. Au départ vous avez le choix entre plusieurs terrains possibles, 999 pour être plus précis. Ensuite comme somme de départ, on vous octroie 20 000 dollars qui vous permettront de vous lancer dans la construction : vous placerez résidences, industries, commerces, aéroports, ports de pêche, postes de police, casernes de pompiers, espaces verts et des centrales électriques. Il faudra bien gérer votre argent pour ne pas vous retrouvez à sec et devoir attendre impatiemment la fin de l'année pour toucher les impôts.

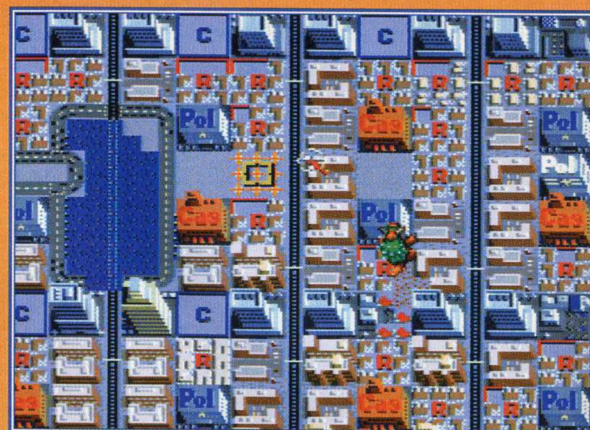
Ça se complique !

Une bonne gestion financiaire veut dire aussi bien gérer votre ville : si vous placez trop d'industrie, cela fera trop de pollution et amènera le crime. Vous détruirez alors les usines et penserez avoir trouvé la solution en les remplaçant par des commissariats, mais cela génèrera du chômage.

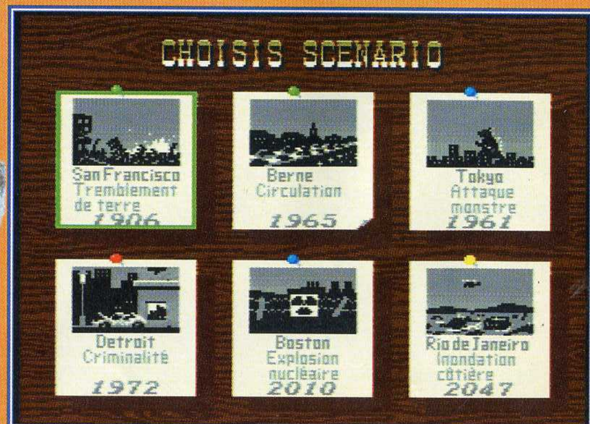
Voilà pourquoi Sim City devient vite un jeu prenant et unique en son genre car toutes vos initiatives se combinent entre elles et créent de nouveaux problèmes. Si vous ne vous décidez pas très vite à actionner vos neurones, toutes vos bourdes empêcheront votre ville de s'agrandir. Sim city est déjà très complet tel quel, mais c'est sans compter sur le nombre incroyable d'options qui sont présentes. Déjà, possibilité de sauvegarder sa ville, ce qui très utile.

C'est vous qui voyez !

On peut augmenter les taxes, diminuer les forces de polices, savoir si les habitants vous apprécient, voir des graphiques qui montrent la progression du crime, de la pollution... Vous avez aussi la possibilité de voir votre ville en 3D



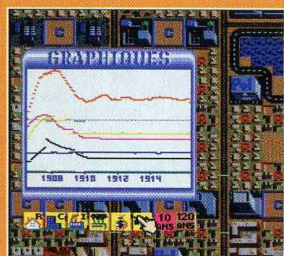
Bowser attaque la ville car il pense que Mario et Luigi s'y cachent. Mieux vaut qu'il les trouve avant que tout deviennent ruines.



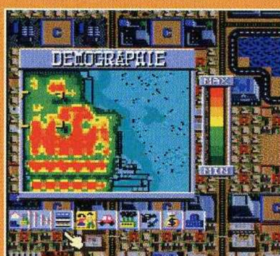
Si vous le désirez, vous pouvez commencer votre aventure dans une ville où un "léger" problème vient ternir le paysage. Pas mal !



Un désastre vient de se produire. Il faut le résoudre le plus rapidement possible, sinon votre ville deviendra un tas de cendres.



Là, vous pouvez voir la progression de chaque élément telle que la pollution.



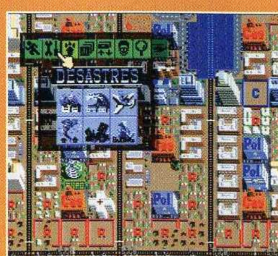
Un compte rendu géographique de tout ce qui se passe dans votre ville.

Le tableau où vous ajustez les impôts et les budgets pour les administrations.

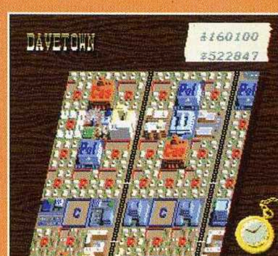
L'histoire de votre ville en long et en large.

Ci-dessus, le POS (plan d'occupation des sols) de votre cité.

La population est-elle contente de vous ? Qu'est-ce qui la préoccupe ?



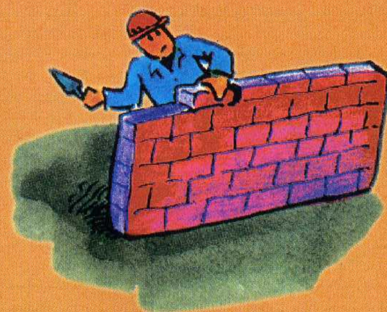
Pour détruire votre ville, choisissez un de ses désastres possibles.



Pour le plaisir, une sympathique vue en 3D.

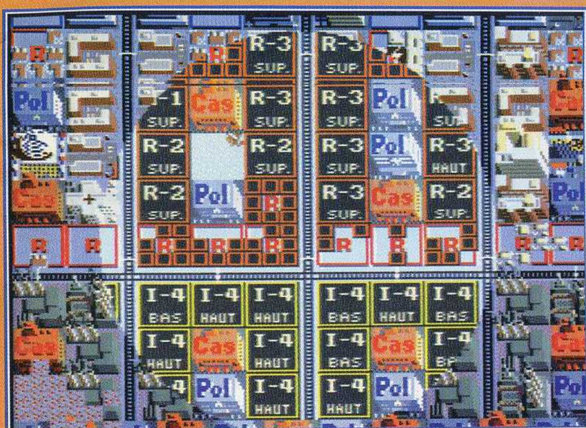
Dans Sim City, un nombre incroyable de petites options vous permet de diriger le mieux possible votre ville. A vous de savoir les utiliser comme il convient, pour espérer atteindre le but ultime, la mégalopolis, c'est à dire plus de 500 000 mille habitants. Bonne chance car pour y arriver vous devrez vous armer de patience et remettre cent fois votre travail sur l'établi. Nouveauté : la version Super Nintendo permet de visualiser sa ville en simili 3D et de se promener dessus. Effet gratuit mais bougrement impressionnant.





Comme vous pouvez le constater, le jeu est complètement en français et, cette ville n'en est qu'a ses débuts. Pour la faire croître, il faut que les industries soient placées à l'extérieur de la ville, les commerces vers le centre, et avec un bon paquet de résidences pour compléter le tout. Mieux vaut pour les transports, ne mettre que des chemins de fers, car cela évite les embouteillages et évite une pollution trop élevée. Un port est nécessaire pour l'industrie, et un aéroport pour le commerce. En espérant qu'avec ces quelques conseils vous réussirez à construire une ville comme vous la souhaitez, je vous laisse prendre la suite en main, car pour ma part, j'ai déja donné. Si vous voyez ce que je veux dire !*

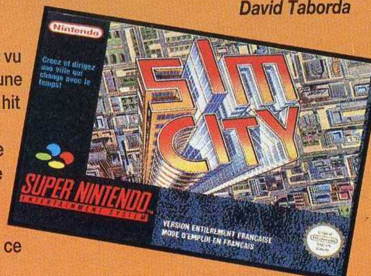
*** Une surprise vous attend après 500 000 habitants !**



Autre option nouvelle spécifique à cette version : une loupe pour apprécier réellement l'évolution de chaque construction.

isométrique (très plaisant), ou de voir un plan général qui indique ou se trouve telle ou telle maison, ou se développent le crime et la pollution...
Pas besoin de parler technique vu que Sim City n'a pas besoin d'une grande réalisation pour être un hit (1 méga de mémoire). De plus une option permet de créer une catastrophe (monstre ou raz de marée détruisant la ville) augmentant la difficulté.
Bref, Sim City est le Must dans ce genre de simulation, un hit de Nintendo, qui par la même occasion prouve sa maîtrise dans n'importe quelle genre, alternant parfaitement entre Mario All Stars, Sim city, F-Zero, Star wing...
Du bon, du très bon Nintendo !

David Taborda



STRATÉGIE/RÉFLEXION

NINTENDO – 1 JOUEUR

Un jeu micro qui a fait ses preuves et que l'on est bien content d'accueuillir en version française sur Super Nintendo.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	– %
SON	84%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	97%

INTERÊT 95%



350 450

LE BUTEUR









GAME BOY

ET C'EST PARTI...

Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti !
Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.







Nintendo

C'EST TOI !

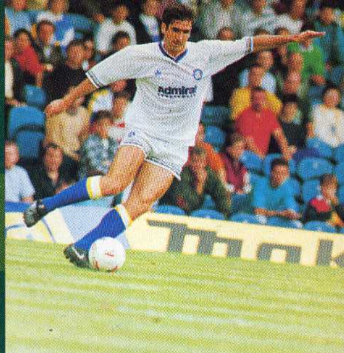




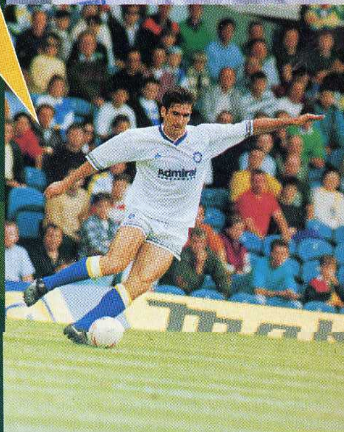
COMMANDE TON SUPER TEE-SHIRT ERIC CANTONA (VOIR À L' INTERIEUR DE LA BOITE)









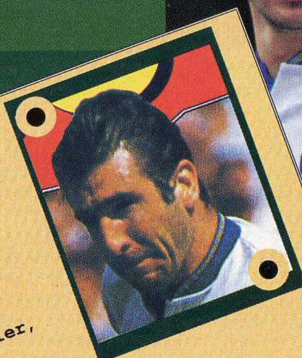


OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la strategie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.



SPECTACULAIRE, MANIABLE, RAPIDE ET TRES PERFORMANT. POUR TOUS LES INCONDITIONNELS DE FOOTBALL ET LES FANS DE CANTONA !



NOM : CANTONA
PRENOM :Eric
DATE DE NAISSANCE : 24/05/66
TAILLE : 1,87 m
PROFESSION : Footballeur
CLUBS : Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier, OM, Nîmes, Leeds, Manchester United.
PALMARES :
28 sélections nationales, 10 buts depuis le début de la saison.
QUALITES PARTICULIERES:
- Très bon remiseur
- Très bon touché de balle –.
- Passage d'un jeu court à un jeu long avec une facilité déconcertante
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques
- Puissance de frappe
- Sens du jeu en profondeur
- Faculté de décalage pour un partenaire





SPIDER-MAN® X-MEN

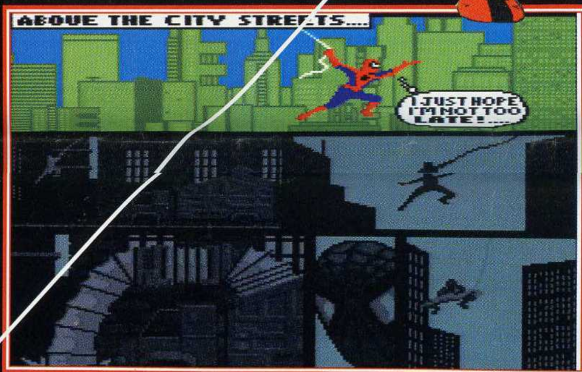


D' habitude je préfère casser du super vilain en solitaire. Mais cette fois c'est différent. On ne sera pas trop de 5, les X-Men et moi pour affronter Arcade et ses sbires. On va leur faire bouffer la poussière, c'est promis. En tous cas, on va essayer très fort...

Salut... Moi c'est Spidey, alias Peter Parker l'homme araignée. Ljn m'a engagé pour une mission chaude : primo, délivrer les X-Men en pénétrant dans le complexe d'Arcade. Et secondo, aller taper le responsable de tous nos malheurs, Arcade lui-même. Mais pour le rejoindre, chacun des X-Men et moi allons devoir passer par des chemins différents.

Sur les traces d'Arcade !

J'accepte votre mission Messieurs les programmeurs. Par où je commence ? Ah oui c'est vrai, le complexe. Voyons voir... Ola, mais les décors laissent à désirer. Ne vous vexez pas mais, vous êtes sûr que je suis bien sur la 16 bits de Nintendo ? Sur ce, un peu résigné et la gorge serrée, je me lance... Dans l'ordre, je dégage les caméras qui pourraient signaler ma présence. Petit reproche en passant sur la maniabilité qui ne se laisse pas apprivoiser par le 1er venu. C'est chouette, les programmeurs ont pensé à recréer mes armes fétiches, mes fidèles boulettes de toile et mon fil. Allez hop, exit la 1ère mission. Je rentre dans le cachot et libère mes quat'zamis.



Spidey part sur les toits à la rescousse des quatre X-Men enlevés par Arcade et ses complices. Sa destination : le complexe des super vilains.

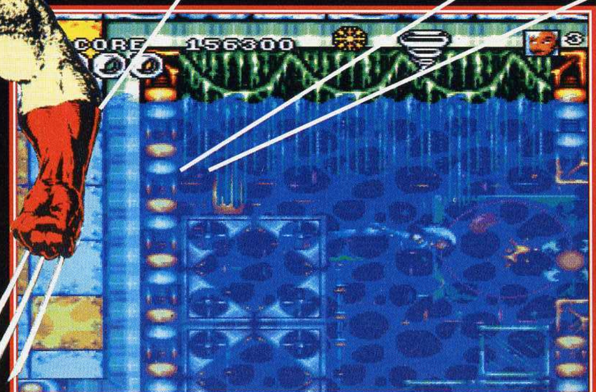
L'aventure commence à peine !

Gambit, gaillardement, décide de partir le 1er. Sa mission est la plus colorée mais c'est aussi la plus dure. A peine est-il parti qu'il se fait poursuivre par une méga boule pleine de piquants. Il a beau sauter de plateformes en plateformes en jetant ses cartes tranchantes, je crois que ça va être trop pour lui... Avant de jeter l'éponge, il a quand même eu le temps de lancer sa super bombe. Dieu ait son âme. Ça commence mal... A qui le tour ? Allez Cyclope, plutôt que de pouffer comme un âne, vas-y ! D'un pas hésitant, il pénètre dans les sombres mines de sodium et saute dans le 1er chariot. Avec son rayon laser, il fait sauter les bombes laissées sur les rails par l'infâme Arcade et décapite les stalagmites qui menacent. Bien joué. Dans un cul de sac, il ramasse un "power blast" qui lui donne un tir hyper-puissant. Re-bien joué. Il attrape même au passage quelques pastilles distillées le long des rails qui augmentent son score. Il assure le bougre ! Et en 2 temps 3 mouvements, il règle son compte au boss de fin, un simili homme sable.





1er boss de Cyclope : il ressemble à l'homme de sable. Mais ne vous moquez pas de son beau slip rouge, sous peine de représailles musclées !



1er boss de Spidey : Spidey a semble-t-il mal choisi le moment pour attaquer. Le super vilain est prêt à riposter instantanément... Ça va faire mal !



1er boss de Serval : quelle lâcheté ! Attaquer Serval dans son dos, c'est pas très joli joli ça... Mais c'est tellement plus facile !



1er boss de Spidey : 10.000 volts dans les pattes, ça doit faire bobo. Mais une pile, ça se décharge non !

Des tableaux très différents !

Au tour de Serval de s'y coller... Une usine de jouets ? Drôle d'endroit ! En tous cas ça ne

Moi c'e... servir. M... un rayon... supe...



Cyclope : il se retrouve dans les obscures mines de sodium et saute de chariots en chariots pour trouver l'homme de sable !



Dans les chariots, il faut faire très attention aux stalagtites !



Ce "power-up" augmente la puissance du laser de Cyclope au maximun !



Spidey : dans le complexe d'Arcade, il devra libérer les X-Men. Tous les 5 partiront à la recherche d'Arcade et de ses sbires.



Dans le complexe, spidey doit détruire les caméras d'Arcade !



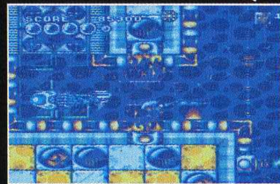
Un coup de toile bien placé et hop, on attrape le cœur !



Orora (Tornade) : heureusement, elle nage comme un poisson, car c'est dans les égouts inondés que sa mission se déroule !



A savoir : les coquillages libèrent toujours des bulles d'air !



Orora dispose d'armes spéciales comme les tornades...



Serval : il dispose à ses 2 mains de griffes, très utiles pour casser les murs et découper en tranches les vilains !



Les griffes de Serval sont si puissantes qu'elles détruisent même les murs !



Si vous détruisez les clowns sans vos griffes, un cœur apparaîtra !



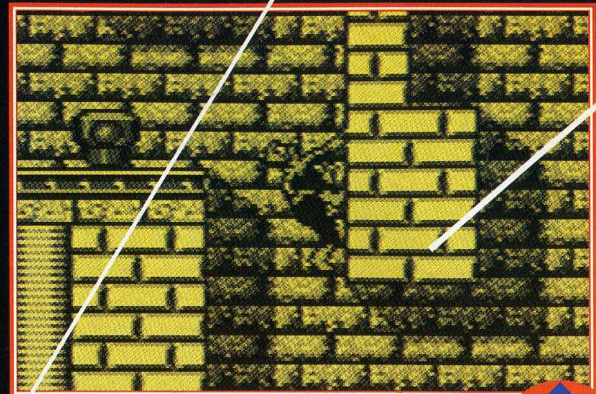
Gambit : comme son nom l'indique, c'est un flambeur. Les cartes à jouer et à trancher sont une de ses grandes spécialités.



C'est le début du stage de Gambit. Bon courage Gambit !

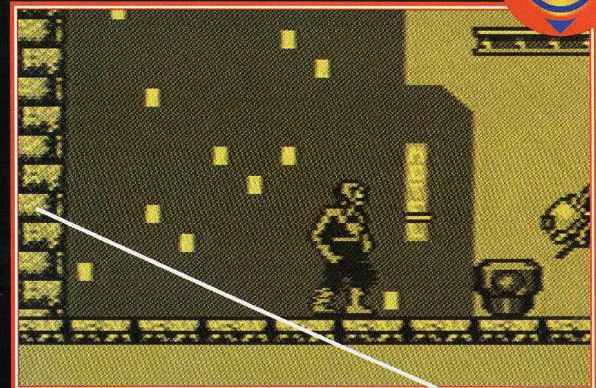


Quand tout va mal, Gambit peut toujours utiliser sa super bombe !



Notre Spidey lutte désespérément dans le complexe d'Arcade. Son but : détruire toutes les caméras !





Spidey est ici au tout début de l'aventure. A sa droite se trouve la 1ère caméra à détruire. La suite, c'est tout en haut du bâtiment...



Spidey est parvenu à détruire toutes les caméras et à s'introduire dans la cellule des X-Men. Arcade, bon joueur, s'en réjouit en les invitant à persévérer !



l'empêche pas de sortir ses griffes. Il découpe tout ce qui se présente devant lui, clowns, avions, soldats de plomb... Ses griffes sont si puissantes qu'elles lui permettent même de passer au travers des murs. Pas de problême jusqu'au boss, une sorte de Hulk franchement gros et pas gentil. Là, c'est Serval qui s'est fait découper. Paix à son âme ! Allez Tornade, il reste 1 vie. Sois prudente ! Elle n'a même pas le temps d'enfiler son maillot qu'elle se retrouve projetée dans les égouts inondés. Beurk ! Avec sa foudre, elle explose vannes et parois pour libérer l'eau et attrape de-ci, de-là des bonus d'attaque et de défense. Pour soulager ses poumons, elle retourne régulièrement aux quelques poches d'air existantes. Tout au bout de ce dédale infesté d'hommes-grenouilles et de pirhanias, elle parvient tout de même au boss. Une sorte de scie circulaire pas méchante pour 2 sous. C'est quand même dommage qu'elle ait oublié le niveau d'air... Argh 3 vies, c'est racht'court !

Sommes toutes, je ne regrette pas cette aventure avec mes X-copains. La diversité des missions est telle, qu'elle fait oublier les petits points faibles du jeu. Allez zou, on y retourne !

Sup'dada.

:lope, pour vous
isque me procure
destructeur... de
ains bien sûr !



Allez, je dégomme cette espèce de "zorglub" avec mes boules de toile, et après je trouve le chemin qui mène au cœur. Facile !



ARCADE/ACTION

LJN - 1 JOUEUR

Un jeu bien fait avec des aventures multiples mais tout de même difficile !

GRAPHISME	80%
ANIMATION	83%
SON	85%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	89%
INTERÊT	85%

350 450

Arcade, c'est pas mon copain ! Et il ne va pas tarder à s'en apercevoir le bougre !



OSITION,
N PILOTE

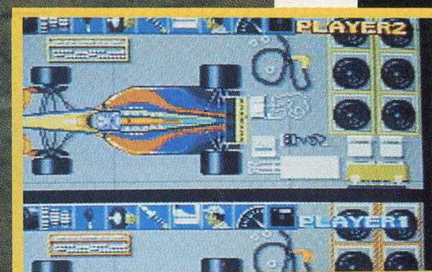


Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.



Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran splité
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.



Réglez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.



Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

F1 POLE POSITION,
LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !





JURASSIC PARK

Pour ceux qui n'ont pas encore compris : ils arrivent ! Et là, j'en entends encore qui demandent complètement ahuris "ben qui c'est-y qui arrive ?". Comme si on en n'avait pas déjà assez parlé, comme si tout le monde n'en parlait pas, comme si tous les cinémas ne l'annonçaient pas, comme si... comme si... Moi c'est simple, j'en rêve la nuit, j'en vois partout, j'ai même déguisé mon chien et ma tortue pour qu'ils leur ressemblent !

Alors je ne vous raconte même pas quand on a reçu les cartouches... Et pour ceux qui n'ont toujours pas compris (je voudrais pas paraître "lourd" mais je sais très bien que certains sont un peu durs de la "comprenette"), ces cartouches sont pleines de dinosaures. Normal puisque joie, volupté et tout ce qui va avec, on venait de recevoir Jurassic Park. En plus comme c'était pour gaver les circuits de la Nes et de la Game Boy, il n'y avait plus qu'à s'y mettre. Donc en route pour l'aventure !

Les dinos sont là...

Et bien là... Que je vous raconte un peu. Les dinos se sont les héros du dernier film de Môôôssieur Spielberg. Le titre du film ? Jurassic Parc (comme le nom du jeu, jusque là tout va bien). Pour tous ceux donc qui passent leurs journées enfermés à la cave ou qui viennent de passer les 6 derniers mois sur une île déserte sans radio et sans lire un seul journal, petit résumé des faits. Michael Crichton, écrivain de science fiction, imagine que grâce à du sang de dinosaure recueilli dans le fossile d'un moustique préhistorique, des chercheurs arrivent par manipulations génétiques à recréer de vrais dinosaures. Le roman fait craquer le génie du cinéma à grand spectacle. D'où adaptation pour le grand écran.



Une fois que l'on a attrapé les œufs, la carte d'accès à l'ordinateur apparaît. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir le portail du parc des dinos.



Le but du jeu ici, c'est avant tout de survivre, en slalomant tant bien que mal entre les monstres marins qui pullulent dans ces eaux très troubles !



Le docteur Grant est aux prises avec un petit dino... un tout petit dino, car en cherchant bien, il trouvera l'énorme T-Rex qui se cache dans ces batiments.



Ici, on retrouve le Dr Grant au tout début de son aventure. Il devra récupérer une douzaine d'œufs avant de pouvoir pénétrer dans le parc.



Et voila, le docteur a attrapé tous les œufs. Il peut rentrer dans le parc... Est-ce vraiment une bonne idée ? On se le demande !



Jetez un œil sur la gauche de la photo : la boîte marquée du point d'interrogation peut vous donner de la vitalité, ou vous en retirer selon votre chance...



D'où jeu. Compris ? Au début du roman (donc du film), tout se passe bien, on crée des dinos, on crée un parc d'attraction (le Jurassic Parc si vous n'avez pas encore compris) et on fait venir du monde. Et puis c'est la catastrophe : l'ordinateur qui contrôle le système de sécurité se détraque et les dinos envahissent les installations. Le reste du film, je vous laisse le découvrir à partir du 20 octobre dans toutes les salles, et je vous fais découvrir le jeu puisque c'est à ce moment de l'histoire qu'il débute !

En route pour l'aventure.

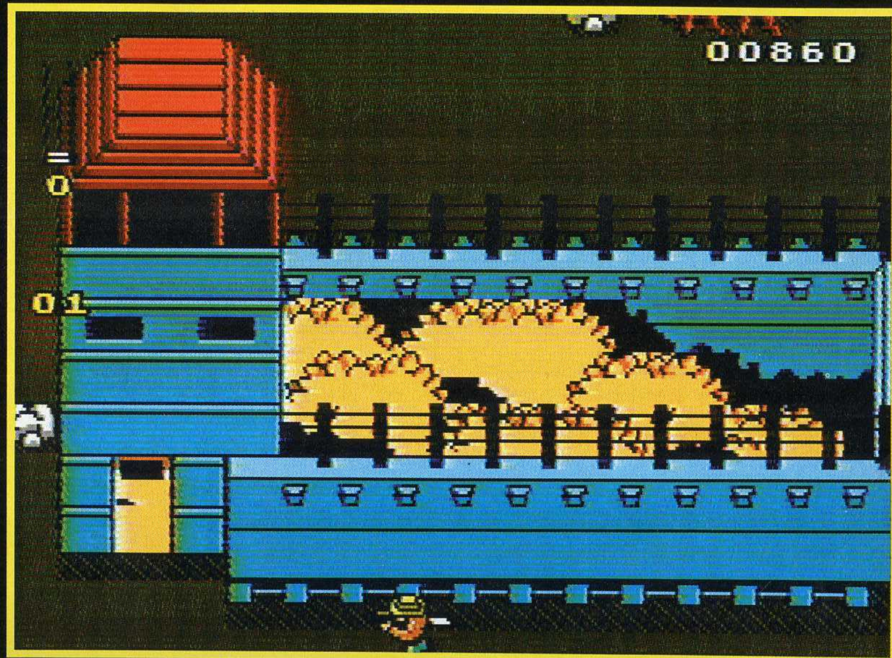
Dès l'introduction et le menu d'options qui vous permet de choisir le nombre de joueurs (à deux c'est chacun son tour), d'activer ou non la musique et les effets sonores, les dinos sont présents puisque ce menu s'affiche dans la gueule sanglante d'un T-Rex. Ensuite, en avant pour la première mission : ouvrir les portes du fameux parc (je vous rappelle que le système de sécurité s'est détraqué et que ni les barrières électriques ni les portails des différents enclos ne fonctionnent plus). Le parc est donc envahi par les dinosaures et il faut



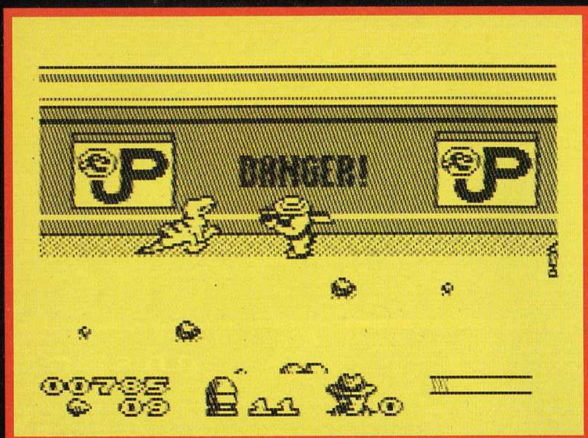
C'est peut-être une des phases du jeu la plus drôle que vous pourrez rencontrer dans J.P. : une ballade en canoë parmi les diplodocus marins !



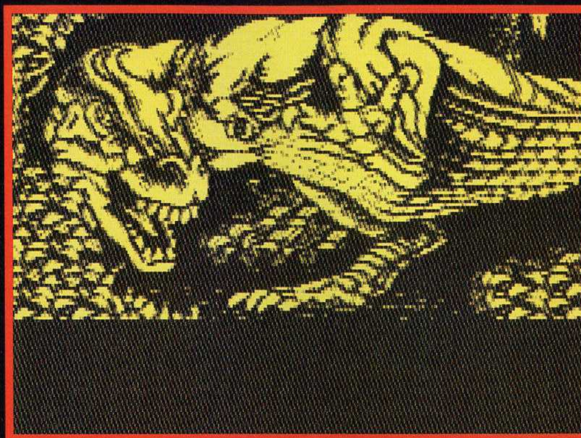
Nous sommes dans la deuxième mission. Le Dr Grant a dans l'idée de s'introduire dans l'enclos du T-Rex pour sauver la petite sœur de Tim. Bon courage !



Voici l'ignoble enclos du non moins ignoble T-Rex. Heureusement pour lui Grant est bien armé. Pourquoi veut-il absolument affronter un monstre aussi horrible ? Et ben, tout simplement parcequ'il est héroïque, le doc de choc !



Dinosaure en vue : anéantissez-le avant qu'il fasse de vous son quatre heure.



Voici un gros plan sur une de nos chers petites bêtes : elle est robuste, énorme, mais pas trop intelligente il me semble.

que vous (le Dr. Grant, paléontologiste invité pour l'ouverture du parc), alliez dans un premier temps récupérer Tim, un jeune garçon enfermé dans le parc. Il faut pour cela ramasser ou détruire les œufs de dino pour enfin récupérer une carte d'accès à l'ordinateur central qui vous permettra d'ouvrir les portes du parc. Bien évidemment, tout n'est pas si simple. Les petites bêtes à grandes dents sont partout et cherchent à vous grignoter plutôt qu'à vous faire la bise. Pour vous défendre contre ces monstres d'un autre temps vous avez droit à un joli fusil et à des munitions (balles paralysantes, grenades...) éparpillées un peu partout dans le parc. Attention quand même de ne pas tirer n'importe comment et sur n'importe quoi, elles sont en nombre limité...

Et après ?

Ben une fois que le brave Tim est sauvé, vous aurez droit à un petit slalom en sa compagnie (ce qui correspond pour la version Game Boy à la photo juste au dessus !) entre des tricératops qui cherchent à vous réduire en purée. Ce ne sera pas une partie de plaisir et je dois même dire qu'il est impossible (me semble-t-il) de réussir ce passage sans une égratignure. Et on ne va pas s'arrêter là !

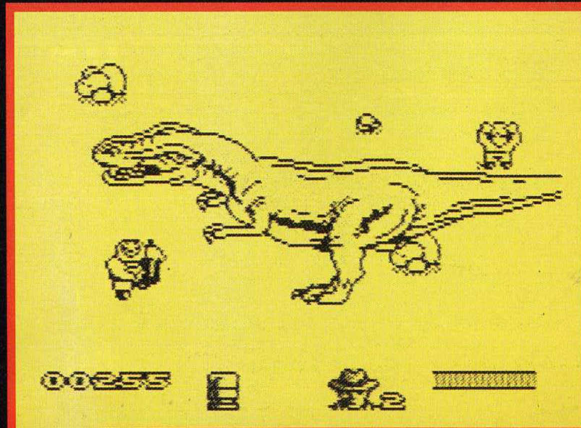
Manque de bol (ou de pot, à vous de voir) vos problèmes ne ne font que commencer. Tim a une sœur, et elle aussi est en danger, coincée dans la cage du T-Rex. Donc on y retourne avec la collecte des œufs (collecte que vous aurez à effectuer avant chacune de vos "missions" puisqu'elle vous permettra à chaque fois d'obtenir le sésame nécessaire à l'accomplissement de celle-ci) pour avoir le droit de la délivrer et surtout pour avoir l'honneur (dont finalement on se passerait bien vu la bestiole) de combattre le plus féroce des habitants du parc, le T-Rex en personne, le carnivore qui régnait en maître à l'air préhistorique (d'où son nom, Rex/Roi).

Et de deux... Bien sûr le jeu ne s'arrête pas là. Il vous faudra vous balader en canoë (pour une séquence super sympa) pour ramasser encore et toujours des œufs avec bien sûr toujours des bestioles qui vous dégusteraient bien pour leur quatre heures.

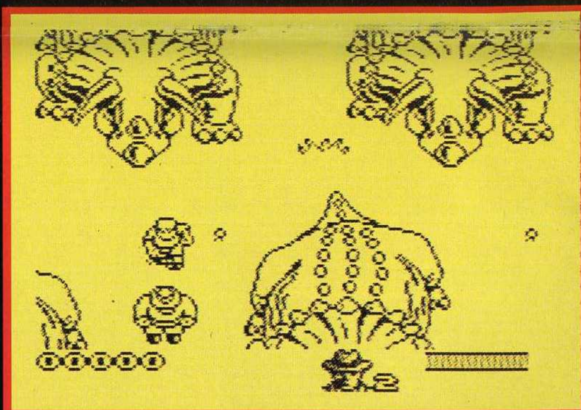
C'est'y beau ?

Ben je veux que c'est beau. Simple mais beau. On ne peut pas dire que les décors soient hyper chargés, détaillés et tout et tout, mais on est pas là non plus pour faire du Léonard de Vinci. C'est l'efficacité qui est recherchée en premier lieu. Donc c'est clair et tant mieux, on voit où on met les pieds, et surtout là où on ne doit pas les mettre !

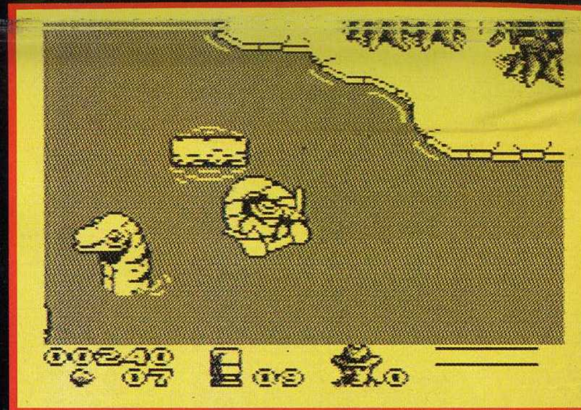
Pour ce qui est du maniement, on a fait un test très simple : on a pris le plus nul de la rédaction et on l'a collé au "joypad". Résultat des courses, il s'est amusé comme un petit fou à faire sauter et courir le gentil Docteur Grant et même s'il n'a pas fait de miracle (le jeu est assez facile mais quand même, faut pas pousser...), au moins on est sûr d'une chose : c'est très jouable.



Combat contre le tyrannosaure : avec un peu de chance, de dextérité, de bonne volonté et de patience vous en viendrez vite à bout !



Un tas de Tricératops foncent sur vous. Prenez la fuite ou c'est vous qui ornerez les musées.



Mieux vaut ne pas se perdre, car dans de tels endroits, les lieux ne sont pas sûrs et les dangers multiples.

Et sur GB alors !

Ben là non plus, il n'y a rien à redire C'EST PAREIL... Les deux versions reprennent les mêmes options de départ, les mêmes graphismes (calqués trait pour trait, les couleurs en moins), tout pareil quoi. C'est aussi sympa à jouer et le taré de tout à l'heure (le testeur nul) a encore une fois testé la jouabilité : même résultat, on l'a vu rigoler et même passer le premier niveau.

Donc pas d'affolement de ce côté là non plus. Tout va bien !

Conclusion !

Jurassic Park (JP pour les intimes), est un jeu fort jouable ne demandant aucune intelligence particulière puisqu'orienté action. Un bon jeu quelque soit la version, et à la portée de tous, pros ou novice du "joypad". Et un dernier petit conseil avant de vous quitter : aller voir le film qui est truffé d'effets spéciaux en images de synthèse (carrément fabuleux !!).

A présent, il faut que je vous laisse car je dois retrouver mon chien qui s'est enfui depuis que j'imite le héros Grant en prenant le fusil à fléchettes de mon p'tit frère.

Louis Houng

PS : la version Game Boy coûtera entre 200 et 260F chez tous les bons revendeurs

ARCADE/ACTION

OCEAN - 1 JOUEUR

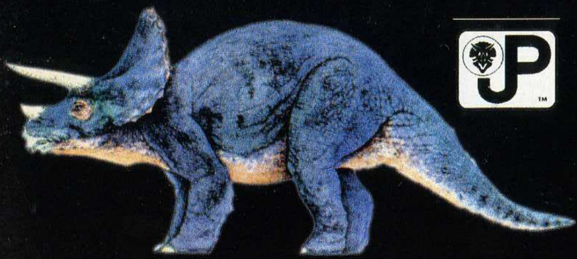
La dinomania est là et bien là. Les dinos ne sont pas près de vous lacher grâce à ces deux bonnes cartouches.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	87%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 90%

300 400

L'ÎLE ET SES OCCUPANTS







Le Tricératops est un dino qui aime foncer sur ses ennemis pour les enfourcher.





Le Tyrannosaurus Rex possède des pattes capables de lui faire faire des bonds énormes. Mieux vaut qu'il ne vous tombe pas sur le rable.





Le Vélociraptor est assez petit mais possède une vitesse suffisante pour échapper aux autres prédateurs.

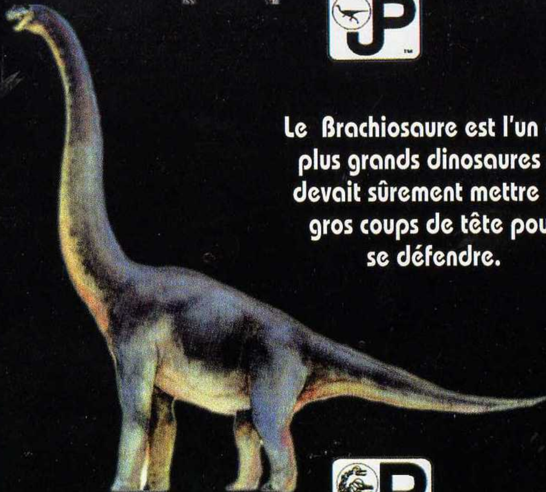


Le Gallimimus : il a un long coup, mais on sait peu de choses sur ses facultés.





Sur cette carte de l'île vous pouvez voir les différents chemins permettant la visite guidée des enclos renfermant les différents dinosaures présentés sur cette page.



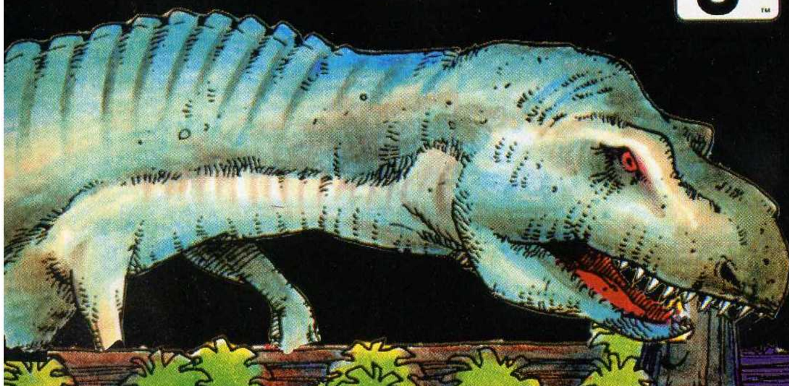


Le Brachiosaure est l'un des plus grands dinosaures et devait sûrement mettre de gros coups de tête pour se défendre.

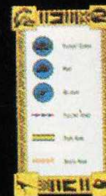
Le dilophosaure est l'un des plus petits parmi tous mais est très agile et très malin. Attention à lui !

















MEGA MAN 4

Ben oui je sais, le coup de la fausse interview pour présenter un test, on vous l'a déjà fait. Mais bon... Quand on a un rédac'chef qui hurle pour tester un autre jeu d'un côté et une maquettiste, pourtant charmante, qui vous frappe pour avoir le texte... Et quand en plus on a pas dormi pour finir les captures du jeu d'avant, on fait dans le simple, l'efficace, l'éprouvé. Donc en route pour un entretien avec Megaman, quatrième du nom !



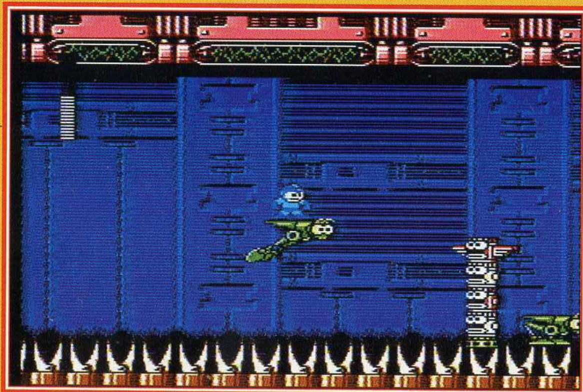
Les monstres de Megaman 4 ont l'air sympathiques avec leur bonne tête mais ne vous y fiez pas. Il ne sont là que pour une chose : vous détruire.

Banzzaï : alors Megaman, content de revenir sur Nes ?

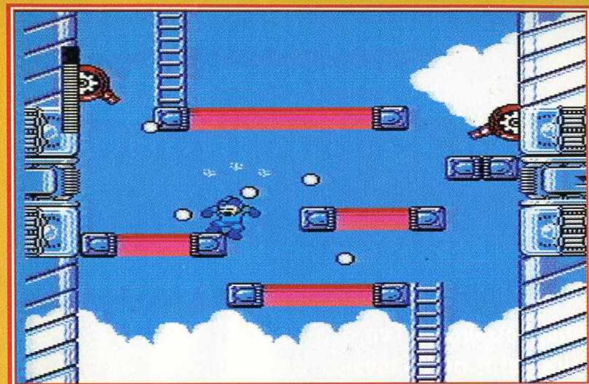
Megaman : il faut tout de même dire que j'y suis obligé. L'écurie Capcom est l'une des dernières à soutenir la 8 bits de Nintendo.

B : Certes, mais parlez nous plutôt de votre aventure...

M : Oh ! C'est une sombre affaire de professeur soviétique qui construit des robots pour envahir le monde. Mais en fait, c'est l'ignoble professeur Willy qui se cache derrière tout ça. La guerre froide, c'est fini depuis longtemps !



Rien de bien réjouissant dans ce niveau : les pointes au sol vous attendent impatiemment pour vous faire perdre une de vos précieuses vies.



B : Quels seront vos ennemis dans cette aventure ?

M : Toujours des "bidules"Man ! Ringman, Toadman, etc... Ils sont 8 en tout et gardent la fin des huit premier niveaux. Une fois défaits, je pourrais m'emparer de leurs armes respectives, bien plus puissantes que mon tir de base.

Le chien Rushie viendra aussi à mon aide pour m'aider à voler, nager ou sauter plus haut !

B : que pensez vous des décors qui vous entourent ?

Le niveau gardé par Ringman. Evitez les tirs des canons !



Du boulot en perspective pour arriver à passer par ici...



M : Capcom, on le sait, fait bien son boulot. Certains de mes ennemis sont très gros et les éléments du décor ne sont pas pour m'aider dans ma quête.

B : Est-ce que vous vous êtes amusé dans cette dernière mouture ?

M : Et bien j'avoue que depuis le premier épisode, mes aventures ne changent pas trop et je commence sérieusement à m'ennuyer. De plus Capcom m'avais promis une promotion en me faisant figurer dans Street Fighter 2... Que dalle, j'attends toujours !

B : Oui, oui, calmez vous. Heu, et la musique, elle est bien la musique ?

M : Ouais bof, je préférais nettement celles du No 3...

B : Chers lecteurs, c'est sur cette note poétique que je vous quitte.

M : Au revoir les gentils lecteurs !

Lionel Man 4

ARCADE/ACTION

CAPCOM - 1 JOUEUR

Un bon jeu de plateforme action. Et surtout le plaisir de retrouver Megaman dans de nouvelles aventures.

GRAPHISME	81%
ANIMATION	86%
SON	84%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	87%

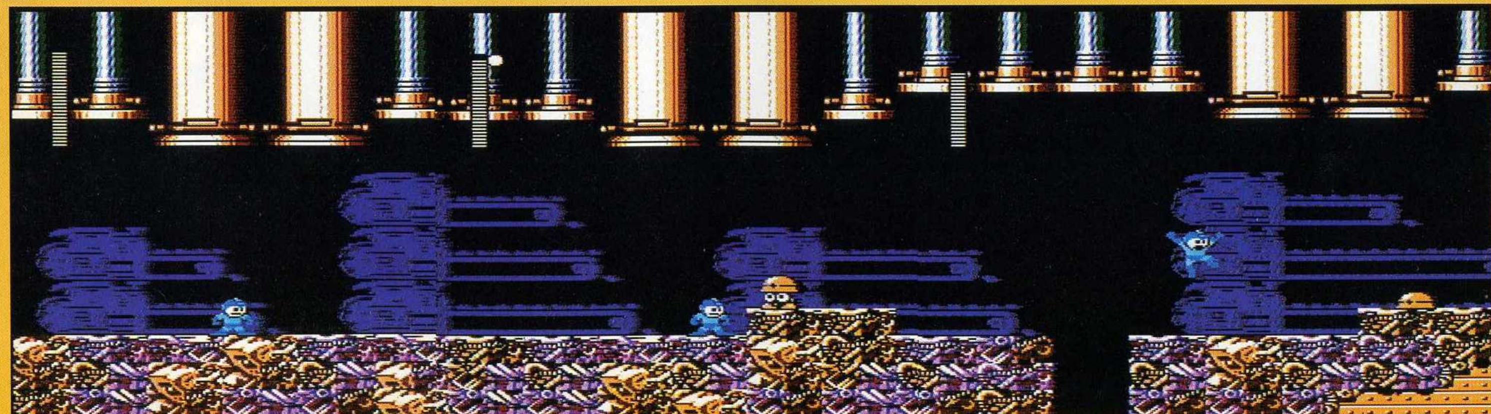
INTERÊT 87%



275 350

Voilà les boss, toujours au rendez-vous de ce type de jeu. Ce sont tous des "machins-trucs'man : dans le désordre et pour ne siter qu'eux : Ringman, Toadman. Rien à voir avec les super héros américains type Superman ou Batman mais ils sont quand même très forts !





Astérix

Astérix

Astérix

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au

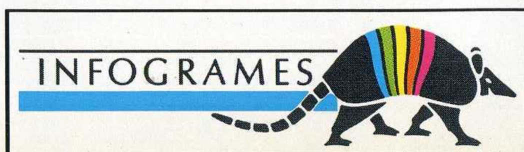
36 15

Astérix

ou

36 68 30 20*

*(2,19F La minute)



Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit Astérix

GB ❑ NES ❑ SNES ❑

Nom

Adresse

Code postal

Ville

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 43



Pour faire un jeu parfait, c'est simple, imitez sans plagier un concept qui a fait ses preuves comme celui de Tetris par exemple. Ajoutez-y une dose d'originalité (histoire de faire du neuf), une maniabilité exemplaire et vous obtiendrez un jeu qui fera à coup sûr un carton et ça ne sera que justice.

A l'instar de Tetris, Yoshi's Cookie fait partie de ces jeux qu'il est très difficile d'expliquer mais que le premier crétin venu comprend en 30 secondes de jeu.

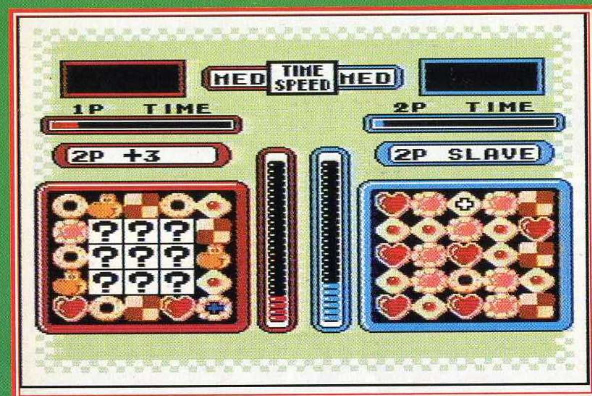
Une simplicité exemplaire !

En mode un joueur, vous devez vider l'écran de tous les cookies qui l'encombrent en formant des colonnes ou des rangées de cookies de même nature pour passer au niveau suivant. Pour ce faire, on déplace un petit curseur qui permet d'effectuer des permutations horizontales ou verticales. Comme de bien entendu, de nouvelles rangées et colonnes de cookies arrivent inexorablement et malheur à vous si l'écran se remplit complètement.

Déjà fantastique en solo, ce jeu d'action/réflexion prend toute sa dimension en mode versus où deux joueurs s'affrontent pour la victoire suprême obtenue au terme de trois manches gagnantes. Il s'agit alors d'être le premier à avoir aligné une trentaine de rangées/colonnes.



Nous sommes ici en mode un joueur. Il suffirait que l'on monte d'un cran la rangée où pointe le curseur pour que la ligne de tartelettes disparaisse.



S'il vous arrive d'ensorceler votre adversaire par un "Blind", une grille de points d'interogation viendra lui cacher toute la visibilité de son jeu.



Dans ce mode, la rivalité est exacerbée par la possibilité d'infliger périodiquement un handicap à l'adversaire en alignant des Yoshi Cookies ("panic" mélange l'écran de son adversaire pendant quelques secondes, "blind" le cache, "-3" retire trois lignes, "slave" pour prendre le contrôle du curseur ennemi...)

N.B. : Les Yoshi Cookies ont la fonction de joker en mode solo.



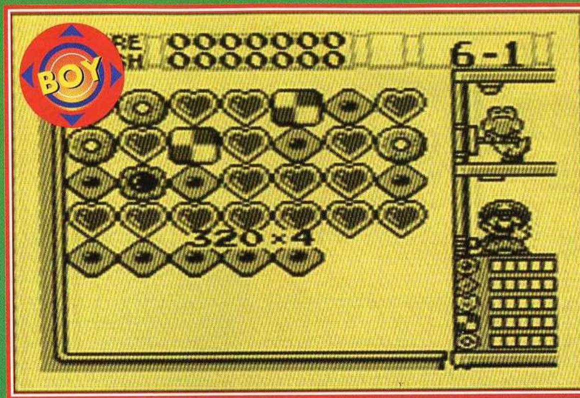


Toujours le mode un joueur avec un bel arrêt sur image. On est au round 10 et tout va très vite. Heureusement une ligne disparaît.

Des graphismes clairs.

Graphiquement assez dépouillé, ce qui ne nuit en rien à l'intérêt de la cartouche, Nintendo a encore réussi avec Yoshi's Cookie à nous sortir un "must" aussi bien sur NES que sur Gameboy. En mode versus, Yoshi Cookies est même à mon humble avis encore plus prenant que Tetris. Pour ne rien vous cacher, il ne se passe plus un jour sans qu'on y joue à la rédaction.

Hong le disparu



Une fois que tous les carrés sont en ligne, ils disparaissent tous par le bas de l'écran (Cf les cœurs) et on quitte l'enfer, jusqu'au prochain tableau !



Ici vous êtes en mode un joueur et comme vous pouvez le remarquer, vous venez de parachever les dernières lignes de ce tableau.



RÉFLEXION

NINTENDO - 1 À 2 JOUEURS

Un jeu qui passionne la rédaction depuis le départ. Il est dur d'en décrocher, surtout à deux joueurs.

GRAPHISME	75%
ANIMATION	- %
SON	90%
JOUABILITÉ	95%
DURÉE DE VIE	98%

INTERÊT 94%



275 350

TEST BOY

ROBIN HOOD
PRINCE OF THIEVES

Chers amis bonjour ! Nous voici en direct pour notre émission-jeu enregistrée la semaine dernière sur Télé France 3 1/2 "Questions pour un Morpion !" Nous retrouvons nos deux charmants candidats dans la dernière phase du jeu. Face à face, David et Hong Hai, tous deux rédacteurs à Banzzaï. Mais commençons sans plus tarder.

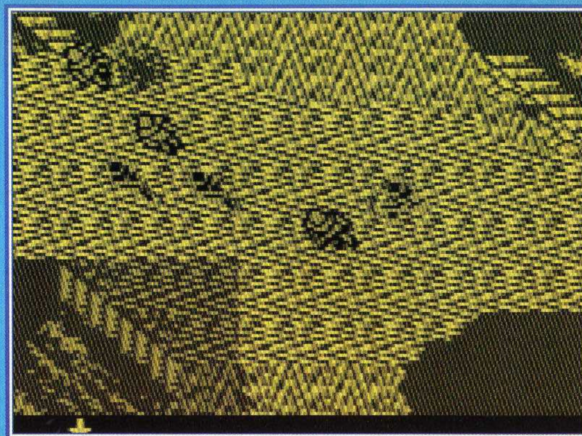
Q - Question difficile, question d'Histoire. David que décidez vous ?
- Je suis le Maaaaîîîître absooolu ! Je prends donc la main.
- Très bien David, attention, top ! Personnage de fiction, j'ai été tour à tour interprété par Erol Flynn en petit collant vert et par Kevin Costner dans un beau costume version cuir. Pour vous aider encore un peu plus, j'ajouterais que j'adore la vie sauvage au grand air, que j'ai un joli carquois bourré de flèches dans le dos (ça fait mal !) et que j'ai un chapeau ridicule sur la tête...



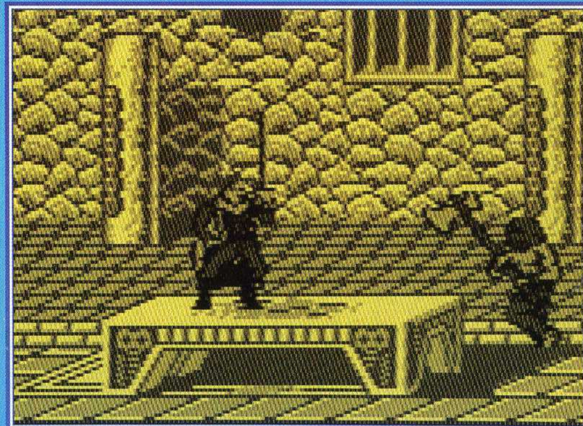
Même si ce n'est pas évident sur la photo, Robin et son adversaire se combattent dans de sombres catacombes. Ce serait trop bête d'y laisser ses os !

- Ha-do-ken ! Robin des Bois, Prince de Voleur, défenseur de la veuve et de l'orphelin.
J'ajouterais (comme vous) que c'est un bon petit jeu d'aventure/action sur Gameboy qui retrace les aventures du célèbre justicier de la forêt de Nottingham. Si vous voulez tout savoir, 90% du jeu se déroule en vision aérienne (sauf pour le mode duel), avec la possibilité pour Robin de voir de nombreux personnages rejoindre sa bande pour combattre à ses côtés (comme dans le film quoi !).
- Bien joué cher David. C'est la pleine forme apparemment. Question Vie pratique maintenant. A votre tour Hong Hai. Que décidez-vous ?
- Comme vous l'avez signalé, mon collègue semble être en forme, je lui cède donc la main volontiers...
- Top ! Bénéficiant de trois types de combat différents (normal en vision aérienne, mode duel en vue de côté et mode combat de groupe avec possibilité de passer très facilement d'un personnage à l'autre), j'intègre une gestion des personnages assez poussée...
- Streeeeeeet ! Encore et toujours Robin des Bois. Mais je vous signale que vous avez oublié de signaler qu'il n'y a ni sauvegarde, ni "password", ce qui veut dire qu'on est obligé de terminer le jeu en une scéance ! Petite précision utile : piles neuves et alcalines fortement conseillées.
- Sonic Boom ! Euh, je voulais dire, tout à fait David. Il fallait signaler ce gros désavantage. Merci à tous les deux pour votre bonne humeur et votre intelligence. Hong Hai, je vous laisse le mot de la fin...
- Euh, Mortal Kombat ?
- Merci Hong hai. N'oubliez pas notre rendez-vous de demain. Notre ami David sera opposé au mastodonte de la réponse facile, Mr Thierry Pierre, secrétaire de rédaction à Banzzaï. Sur ce, bonne chance à vous David ! Quant à vous, amis téléspectateurs, je vous souhaite une excellente soirée, sur France Télé 3 1/2 bien sûr, et à demain si vous le voulez bien !

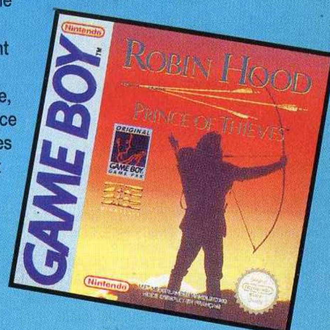
Hong Hai.



Voici un exemple de combat de groupe : vous manœuvrez chacun de vos personnages tour à tour en utilisant au mieux les caractéristiques de chacun.



Là, nous sommes en mode duel. Ces combats au corps à corps sont très dangereux... l'issue est souvent fatale, alors prudence !



AVENTURE

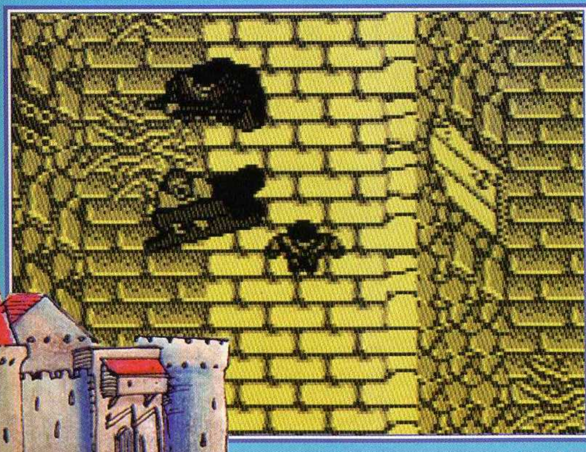
MINDSCAPE - 1 JOUEUR
Une bonne cartouche Game Boy. L'absence de sauvegarde en fait un jeu très difficile !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	86%
SON	76%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 83%



200 300



Robin prend des risques, il n'hésite pas une seconde à se rendre dans la salle de torture du château.



Voici l'écran de gestion des personnages. C'est ici que l'on choisit l'équipement adéquate pour ses différents personnages.

LES P.A.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

N° de téléphone : ....

Je possède une

❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy

❑ AUTRE...............

Département : |__|__| ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

BANZZAI

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P A BANZZAI, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Vds. Nes + 2 man. + zapper + 2 jx. : 400 F. Vds. jx. Nes : terminator II Tic & Tac, Probotectector II : 200 F. l'un. Contacter Frédéric. *Tél : 483-42-00-37*

Vds.ou éch. Mario IV sur S.Nin. Contacter Christian. *Tél : 45-91-97-24*

Vds. : Jimmy Connors, Joe & Mac, Turtles in Time...Contactr Carl. *Tél : 48-53-39-56*

Vds.GBoy + 9 jx. : 1 300 F. Mario, Allway, Choplifter, ... Contacter Cedric. *Tél : 60-26-86-97*

Vds. jx. : Street Fighter II sur S. Nin. à 350 F. Contacter Vassily. (Prix à débattre). *Tél : 60-26-39-50*

Vds. zelda III (FR) sur S.Nin. : 300 F. Tél. Boris après 17h30. Prix à négocier. *Tél : 92-73-10-60*

Vds. jx. GBoy. : Tennis : 100 F. Robocop : 120 F. Hook et Double Dragon III, 300 F. ou 180 F l'un. *Tél : 39-13-49-15*

Vds.ou éch. jx. GGear, : Sonic T1, 6 Loc, AxBattler : 110 F. ou 380 F. les 4. ou éch. contre jeu S.Nin. *Tél : 97-59-31-57*

Vds. Nintendo + 5 jx. + Zapper, TMHT1 + SMB1 + Duck Hunt + Captain Shak. Prix : 250 F. Urgent. Demander Richard. *Tél : 33-26-51-97*

Vds. GBoy et + 60 jx. (état neuf) : 1 600 F. Vente séparée possible à déb. Laurent ou J François. Horaires de bureau. *Tél : 45-06-49-49*

Vds.S. GameBoy + RType + Tiny Toon + Addams Family. Prix : 600 F. Tél : 74-99-91-98

Vds. sur GG, Crystal Warrior + sur Lynx Blues Lightning Warbird, Checkered Flac : 130 F. l'un. *Tél : 84-72-55-87*

Vds. S.Nin. + man. + Mario Kart + Maio IV. Prix : 600 F. Contacter Olivier toute la journée. TBE Urgent. *Tél : 91-25-18-08*

Vds.GG. + adaptateur + Sonic + G.Lo + mallette de rgt. TBE. Prix : 400 F. Urgent Contacter Eric. *Tél : 91-25-18-08*

Vds. Nes + 2 man. + pistolet + 8 jx. Console BE, rarement servie. Tél. après 18h00. *Tél : 26-36-09-94*

Vds.Kick Off et Chenatiers du Zodiaque, 100 F. l'un. Tél. après 19h30. Demander Gabriel. *Tél : 77-57-43-29*

Vds. GBoy + Tétris + Chase HQ + loupe + rechargeur. Le tout : 500 F. (Sur Loire Atlantique). *Tél : 40-27-77-87*

Ach. sur S.Nin, : Starwing, Techno, Basket, Magical Quest : 250 F. l'un. Contacter Frédéric après 18h00. *Tél : 62-42-05-81*

Vds. Lynx + 6 jx. + adapt/courant. BE : 1 250 F. à déb. Contacter Nicolas. *Tél : 50-48-16-86*

Vds. Nes + 10 jx. (Secton Z, Tetris, Probotector, solomon's Key, Turtles, Duck Tales, fester's Quest. Prix : 1 500 F. *Tél : 30-31-99-36*

Vds. amstrad 6128 Plus. BE. + jx. sans notice : 2 500 F. avec jx. et 2000F. sans jx. Tél. après 18h00., demander Nicolas. *Tél : 33-40-13-01*

Vds. M.System II + 2 man. + 10 jx. : Double Dragon, Shinobi, Goldeaxe, Dung Fu Kid, Mickey Mouse ... Le tout : 1 000 F. Demander Alban après 17h00. Tél : 44-87-55-34

Vds. ou éch. contre Parodius S.Nin., Starwing, S.Mario IV , Street Fighter II. Tél. après 19h00. *Tél : 90-88-01-43*

Ech.Hyper Lode Runner, Universal Soldier, Double Dragon I. Demander Robert après 12h00. *Tél : 60-61-61-78*

Vds.Street Fighter II pour S. Nin. (Français) en TBE. Boite + notice : 400 F. *Tél : 35-71-55-93*

Vds., Ach., éch., jx. sur S.Nin. Ach. Prince of Persia, Tiny Toon, Action Replay pro et vds. Starwing, Street Fighter 2, R-Type, Alien III. *Tél : 98-42-22-01*

Vds. jx. Nes entre 100 et 150 F. (Mario II & III, Simpson's, Zelda I...) Tél. après 17h30. *Tél : 43-02-27-19*

Vds.jx. (poss. éch.) : World Cup, Lemmings, Castelvania IV etc... Contacter Michael. *Tél : 60-06-45-06*

Ach. Mortal Kombat, Street Fighter II ou Super Ghouls'n Ghosts à 300 F. maxi. Tél. après 18h00. *Tél : 28-48-15-67*

MISSION IMPOSSIBLE. J'ai voulu réaliser le code Star Wars paru dans le n° 14. Je n'ai rien obtenu. Comment faire ? Merci d'avance. *Tél : 35-43-27-76*

Ech.Street Fighter III contre TMHT IV ou Un Squadron. Demander Nicolas. *Tél : 64-80-65-90*

Vds. jeu S.Nin. Beed Beep + AD 29. Prix : 350 F. le tout. Tél. après 17h00. *Tél : 62-63-24-98*

Vds. Robocop : 200 F. ou éch. contre Swords and Serpents. *Tél : 51-12-81-92*

Vds. sur S.Nin. Street Fighter II. 350 F., Zelda III : 300 F. Mario IV : 250 F. Super Probotector : 300 F. Contacter Ludovic après 19h00. *Tél : 28-49-22-28*

Vds. jx. Nes : SMB I, Paperboy, Boulder Dashi Tortue Ninja I, Hypeper soccer avec boites et notices. Demander Boris. *Tél : 87-90-35-49*

Vds. nbx. jx. sur Megadrive : entre 200 et 250 F. dont : Flashback, Fatal-Fury... *Tél : 29-86-06-09*

Vds.5 jx. sur GBoy : 150 F. l'un. : Batman II, Grmlins II, Universal S., Robocop, Simpsons ...Contacter Julien après 18h00 sauf le week-end. *Tél : 20-91-22-86*

Vds.jx. S.Nin. : Krusty's, Super Fun House : 300 F. *Tél : 49-86-69-25*

Vds.ou éch. jx. S.Nin. S. Tennis et Srtype : 100 F. l'un ou éch. contre Wwf ou Tiny Toon. Demander Christophe ou Frédéric. après 17h00. Tél : 32-53-48-72

Vds. MS2 + 2 man. + jx. : j Sonic II, Action Fighter, Super Tennis, Wonder Boy I, Alex Kid. *Tél : 84-82-64-25*

Ech. jx. SNes : Zelda III, Another World et Fatal Fury (US) contre autre jx. S.Nin. Faire proposition. *Tél : 90-26-93-65*

Vds. pour SNin. : Castelvania IV, Gouls'n'Ghost, Street Fighter II, Road Runner, Super Mario Kart, Jimmy Connors, Tennis : 300 F. *Tél : 76-56-90-55*

Vds. Nes + 2 man. + 8 jx. : Zelda II, Smb1,2,3, Mégaman II... Le tout : 1 000 F. ou éch. contre Super Graphx + 3 ou 4 jx. Contacter Antony. *Tél : 91-03-88-90*

Ech. Phalanx sur S. Nin. contre autre jeu, sauf : Axelay, super R Type, S.Mario Kart et Street Fighter II. *Tél : 46-26-77-90*

Vds. Nes + 2 man. + NESADV + 10 jx. Prix : 1 400 F. ou jx. 100 à 200 F: (Super Mario II et III, Gremlins II, Roller Games Tél. Alexandre. *Tél : 33-95-21-66*

Vds. jx. SFC et S.Nin : Contra 3, Axelay, SMario Kart, Road Runner... *Tél : 49-11-13-76*

Vds. jx. S.Nin. Français : S.Mario Bros IV : 350 F. Demander Jean. *Tél : 98-49-68-23*

Vds.ou éch. K7 Nes contre K7 GBoy entre 100 et 200 F. la K7 Nes pour plus de renseignement *Tél : 20-81-27-14*

Ach. jx. F15, Strike Eagle entre 300 à 350 F. *Tél. 26-64-93-99 poste 412 après 18h00. Tél : 26-64-93-99*

COOL SPOT™



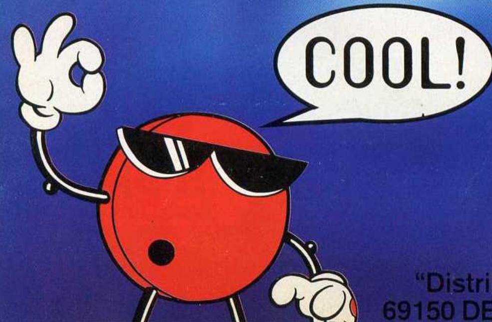


Virgin

SUR SNES
ET BIENTÔT DISPONIBLE
SUR GAME BOY™







"Distribué exclusivement par ECUDIS - 47, chemin des Bruyères
69150 DECINES CHARPIEU - Tel : (16) 72 02 59 00 - Fax : (16) 72 02 59 01"